

**AÇÃO**

**SATURNO ESPECIAL LANÇAMENTOS COM DICAS**  
Panzer Dragoon - Virtua Fighter - Worldwide Soccer - Clockwork Knight

# GAMES



SNES

**DOOM**  
IGUALZINHO AO  
DE PC!!!

PC  
**SSF2 TURBO  
E TERMINAL  
VELOCITY**

MEGA & SNES

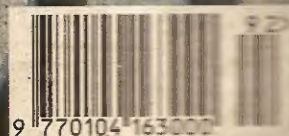
**BATMAN  
FOREVER**

TUDO PRA ENCARAR  
ESTE BAT-DESAFIO

MEGA & SNES

**PHANTOM 2040**  
TÔ DEBULHADO, COM PASSWORDS

ISSN 1630-3451 Ed. 92 R\$ 3,50



9 770104 163000





# MORTAL

## LANÇAMENTO

Sangue. 32 Mega. Som. 7 novos lutadores. Códigos

**SEGA**

*Williams*  **MIDWAY**

Mortal Kombat © 3 © 1995 Midway Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. MORTAL KOMBAT e logotipo do DRAGÃO, MK3 e todos os nomes dos



# KOMBAT MUNDIAL



secrets. Mortal Kombat 3. Ainda mais violento.

MEGA DRIVE™

TEC TOY

© 1995 Midway Manufacturing Company. Desenvolvido por Williams® Entertainment Inc. Williams® é marca registrada de WMS Games Inc.





## ÁQUEÇA OS DEDÕES!

O calor está aumentando, o Natal se aproxima e o mercado vai pegar fogo até o fim do verão. Nesta edição, por exemplo, você confere os arcades que vão rolar nos fliperamas até o fim do ano. Enquanto Sega e Nintendo travam uma luta sem tréguas pela maior fatia do bolo, e Sony e 3DO correm por fora com ótimos lançamentos, chovem ótimas opções pra você. Na edição 90 você conferiu o Nintendo Virtual Boy. Nesta são oito páginas de games de 32 bits da Sega, sendo seis com games para Saturno. Para acelerar de vez, bons lançamentos para Mega e Super NES. Os games do Batman e do Fantasma desta edição são incrivelmente cabeludos e mereceram várias páginas cada um. Isso sem falar em Doom, um dos jogos mais esperados do ano. Se você curte videogames, fique ligado: é agora que a temporada começa a esquentar novamente e você não pode perder o fio da meada. Fique plugado em Ação Games.

### x-salada 6 e 7

**T**em leitor perdido e a galera do 3DO reclamando. A Game Charrada é baba e dá cartuchos do Fantasma.

### shots 8 e 9

**Bomba:** descobrimos na Internet o segredo do Saturno.  
**E mais:** Salex 95, pacotões de lançamentos de outubro e outras novidades.

### saturno especial 16 a 21

#### AVALANCHE DE *Dicas*

Virtua Fighter 16  
Daytona USA 17  
Panzer Dragoon 18  
Worldwide Soccer 20  
Clockwork Knight 21



### dicas 12 a 15

Ballz (Mega) 12  
Ballz (SNES) 12  
Clayfighter Tournament Edition (SNES) 14  
Earthworm Jim (Mega Sega CD) 14  
International SuperStar Soccer (SNES) 15  
Mech Warrior (SNES) 13  
Mega Man 7 (SNES) 14  
Mega Man Soccer (SNES) 13  
Mortal Kombat 2 (Mega 32X) 12  
Pac-Man 2 (SNES) 13  
Road Rash 3 (Mega) 14  
The Little Mermaid (Mega) 12

### debulhados 22 a 35

Icebreaker (3DO) 22  
Brutal (Mega 32X) 24  
Batman Forever (Mega/SNES) 26  
Phantom 2040 (Mega/SNES) 30  
Doom (SNES) 34

### multi interativa 36 e 37

Terminal Velocity 36  
Super Street Fighter 2 Turbo 37

### SNES DOOM

34



Um jogo do além. Selo The Best of Ação Games

26

#### MEGA & SNES BATMAN FOREVER

Até o final, com todos os comandos de armas



30

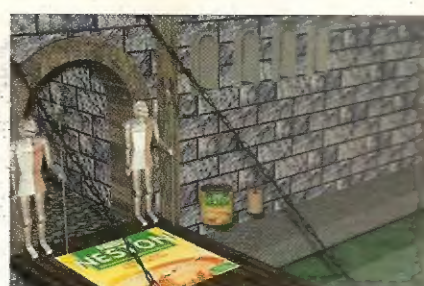
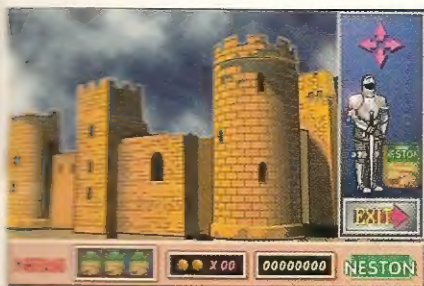
#### MEGA & SNES PHANTOM 2040



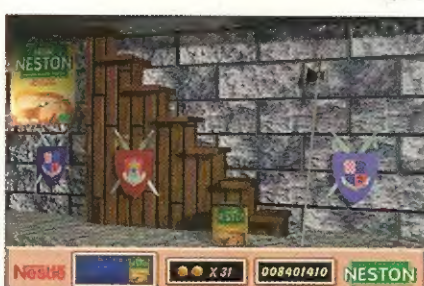
O Fantasma ataca num game descabelante com vinte finais diferentes!

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●





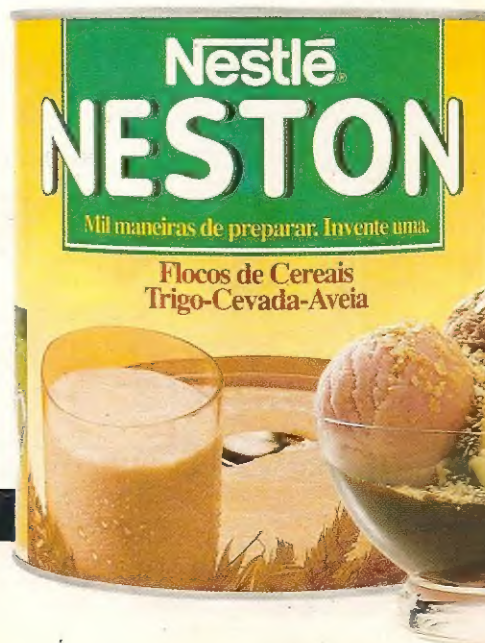
**EXISTEM MIL  
MANEIRAS  
DE DETONAR  
UM GAME.**



**INVENTE UMA.**

Neston é a melhor fase de qualquer game.  
A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete,  
mel, leite, o que você inventar. Detonar vai  
ser a maior curtição.

**MIL MANEIRAS DE PREPARAR.**







## 100 MEGA NO SNES?

Na edição 87 vocês disseram que a Nintendo e a Hudson farão um adaptador que levará jogos com 100 Mega de memória para o SNES. É verdade?

**GETÚLIO MIRANDA**  
São Paulo, SP

**Mortal Kombat 3 não caberia nesse cartucho de 100 Mega para o SNES?**

**ANDRÉ LUIZ S. BISMARA**  
Mogi Mirim, SP

Alô distraídos: notem bem que nós mesmos questionamos a informação sobre o cartucho (não seria adaptador) "que a Hudson teria criado" para o SNES. Não há outras informações sobre ele, só a fofoca. Agora, como MK3 vai sair mesmo para o SNES, quem sabe a Nintendo não usou uma nova tecnologia para que as digitalizações fiquem boas no nosso SNES?



Wolverine bravão na arte de Alexandre T. Torres, de Belo Horizonte (MG)

## SEM CONFUSÕES

Que confusão vocês fizeram com este game. Uma hora é Mega, outra é SNES. O Mega não tem a moto? Em que revistas saíram dicas sobre Star Trek: The Next Generation. Gostaria de me corresponder com leitores que sabem jogar Star Trek.

**JOSIANE TERRANOVA**  
Rua Guilherme Lahm, 1.663  
CEP 95.600-000  
Taquara, RS

Não há confusão, Josi. Sempre que algum game é lançado simultaneamente para Mega e SNES com versões iguais, publicamos uma matéria conjunta que atenda os leitores de ambos sistemas. No caso de Judge Dredd isso aconteceu e separamos as fotos: todas que são de SNES estão assinaladas na legenda. A versão de Mega tem a moto sim, mas quando se joga com ela, a visão é diferente da visão do SNES, embora a fase seja semelhante. Na edição nº 66 saíram passwords bem legais de Star Trek: The Next Generation para SNES. Fique com algumas das boas. Alô fãs de Star Trek: escrevam para a Josiane no endereço acima, ok?

**TRUQUE DAS 1000 FACES**

## BOBEOU... DANÇOU!!!



Alexandre Guedes, que trabalha como office-boy, adora a revista. Ou melhor, adorava! Agora é office-girl!



Luiz, irmão do Carlos A. L. R. Gomes, de São Paulo/SP, encarnou um Michael Jackson. BAD!



Alessandra, irmã do Alexandre Sena, de Blumenau/SC, estava gripada na hora da foto. Deu pra perceber?



Rafael Reiser, amigo do Luiz e da Caroline, de Itajaí/SC, é A-NI-MAL!! Ele adora sacanear os outros. Agora...

## 3DO

Existem muitos jogos para o console? Por que os jogos para ele são menos divulgados em relação aos outros? Ouvi comentários de que a Panasonic iria parar de fabricar o 3DO.

**CLEVERSON MAICON DIAS**  
FÂ CLUBE COBRAS VIDEOMANIACOS  
Cascavel, PR

Estou adorando a revista, mas deveria ter mais páginas sobre 3DO. O jogo Full Throttle vai sair para ele?

**JARBAS A. BRAUNS**  
Curitiba, PR

Os CDs para o 3DO com a placa para 64 Bits funcionarão no 3DO de 32?

**MICHAEL ERICK ROSSINI**  
Piracicaba, SP

Existem muitos jogos, e bons, para o 3DO, galera. Infelizmente, há poucos 3DO no País para justificar mais páginas para os seus jogos. Sacaram? Se o 3DO vier a ser um console popular no País, com centenas de milhares de proprietários, aumentaremos o número de páginas para ele. Até lá, daremos só os jogos muito bons. A esse respeito, aliás, não há previsão de lançamento de Full Throttle para o 3DO. Quanto aos jogos do futuro 3DO de 64 Bits, não sabemos se rodarão no 3DO atual. Se rodarem, serão lentos demais!

## THE LION KING

Descolei este game para SNES e estou perdida na fase Simba's Return. O que devo fazer? É necessário liquidar todas as hienas? A fase é um labirinto? Scar aparece nela? Há alguma dica? Se for um labirinto, aonde devo entrar? Aonde é a saída?

**JOÃO LUIZ TRAILIER**  
Caxias do Sul, RS

Uou! Santa inquisição, João. Você tem certeza de que não quer perguntar mais nada? Bom, vamos lá: esta fase é mesmo um labirinto. Scar não aparece nela, somente na próxima, a Pride Rock. Não é necessário liquidar todas as hienas para terminar a Simba's Return. Basta achar a saída. Uma dica é começar a fase entrando na terceira caverna. Para detonar as hienas que te atrapalham, acerte-as quando estiverem de língua de fora.



# GAMES. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.



## KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical.

**R\$ 89,90**



## POWER RANGERS FIGHTING

Novo jogo de luta, com os 6 Rangers e os robôs Zords, para até 2 jogadores, simultaneamente. Lançamento exclusivo.

**R\$ 79,90**



## DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy.

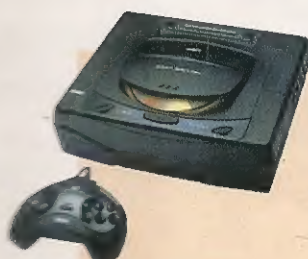
**R\$ 49,90**



## INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país.

**R\$ 79,90**



## SEGA SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

**2 X R\$ 380,00**

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Pebble Golf, Street Fighter Movie, NBA Jam TE e Shinobi.

**R\$ 79,90**



## SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

**2 X R\$ 325,00**



### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

**R\$ 79,90**

## PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

**2 X R\$ 275,00**



### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, FIFA Soccer, Slam & Jam 95, Super Street Fighter 2 Turbo e Flying Nightmares.

**R\$ 79,90**



## SUPER NINTENDO - R\$ 44,90

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| Biker Mice From Mars | Speed Racer            |
| Bonkers              | Mickey's Great Circus  |
| Bugs Bunny 2         | Street Fighter 2 Turbo |
| Double Dragon V      | Super Mario All Stars  |
| Elite Soccer         | Tiny Toon Adventures   |
| Fatal Fury 2         | Top Gear 2             |
| Mega Man X           | World Heroes 2         |

## SUPER NINTENDO - R\$ 59,90

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| Demon's Crest          | Road Runner    |
| GP-1 Part II           | Stunt Race FX  |
| Indiana Jones          | Super Game Boy |
| Lethal Enforcers + Gun | Turn 'N Burn   |
| Mickey Mania           | X-Men          |

## MEGA DRIVE - R\$ 44,90

- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| Boogerman            | Lotus 2 - Racing        |
| Champ World C Soccer | Mansell Indy Car Racing |
| Fatal Fury 2         | Street Fighter 2 CE     |
| Lethal Enforcers 2   | Tiny Toon All Stars     |

## ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 79,90

- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| Batman Forever (SN/MD)   | Jungle Strike (SN)      |
| Captain Commando (SN)    | Mega Man 7 (SN)         |
| Demolition Man (SN/MD)   | Mortal Kombat 3 (SN/MD) |
| Doom (SN)                | Phantom 2040 (SN/MD)    |
| Dragon Bruce Lee (SN/MD) | Primal Rage (SN/MD)     |
| Foreman Boxing (SN/MD)   | Weaponlord (SN/MD)      |
| Game Boy Transparente    | Wild Guns (SN)          |
| Head On Soccer (SN/MD)   | Yoshi's Island (SN)     |

## TOP 10 - R\$ 79,90

- 1) Judge Dredd (SN e MD)
  - 2) Donkey Kong Country (SN)
  - 3) Justice League (SN e MD)
  - 4) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
  - 5) FIFA Soccer 95 (MD)
  - 6) Batman & Robin (MD)
  - 7) Mansell Indy Car Racing (SN)
  - 8) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
  - 9) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
  - 10) X-Men 2 (MD)
- (SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ

**0800 130 500**  
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

**GANHE UM CONTROLE GRÁTIS**  
NAS COMPRAS ACIMA DE R\$ 120,00

**DIRECTSHOPPING**



# FÁCIL GAME CHARADA

## PRÊMIOS

**VOCÊ PODE GANHAR** - do 1º ao 3º lugares - Cartucho Phantom 2.040 para Mega ou SNES + camiseta Ação Games e 4º ao 10º lugares - camiseta Ação Games.

**MANDE SUA RESPOSTA PARA:** Revista Ação Games - Game Charada nº 92, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 95.

## RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 89

Essa foi mesmo para os colecionadores da revista. Confira as edições em que estavam os games listados e numerados: ed. 80 - 4, ed. 81 - 8, ed. 82 - 2, ed. 83 - 9, ed. 84 - 7, ed. 85 - 5, ed. 86 - 3, ed. 87 - 1 e ed. 88 - 6. Os ganhadores são: 1º ao 5º lugares para Igor Messias Santana, Mauá (SP); Ismael Salvatori, Lajeado (RS); Igor Cássio F. Bafis-

ta, Lagoa Santa (MG); Ismael P. Coutinho, Foz do Iguaçu (PR) e Henrique Zanatta, Maringá (PR); 6º ao 10º lugares para Tadeu Miguel M. Amaral, São Paulo (SP); Ivan Soares Ribeiro, Pirassununga (SP); Rudger Maia Chagas, Varginha (MG); Fernando Luís Teixeira Dantas, Teresina (PI) e Douglas F. de Lemos, Viamão (RS).



A cidade de Varginha (MG) produz caras talentosos. O Hugo M. Pereira é de lá e nos mandou outro desenho bem-humorado. Valeu!

## 1000 A GIT0 MÃ0S

**Qual é o nome e o preço do adaptador para conectar 4 controles no Mega Drive?**

**FÁBIO S. MONTALVÃO MELO**  
Rio de Janeiro, RJ

O Nome do adaptador é TeamPlayer, Fábio, e é fabricado e vendido no Brasil pela Tec Toy, que sugere o preço de R\$ 40,00. E vai uma foto pra você conferir.

Pra galera do SNES, não custa acrescentar: há dois adaptadores desse tipo para o console. O Superlink, da Bullet-Proof e o Multitap, da Hudson. Dá pra encomendar em locadoras e importadoras e custa em torno de R\$70,00.

TeamPlayer, o adaptador da Sega



8 AÇÃO GAMES

## X-MEN CLONE WARS

**Não consegui fazer a dica para este game de Mega, publicada na edição 87. Como faço para assinar a revista Ação Games?**

**MARCOS SILVA**  
Belém, PA

Humm, muito estranho, Marcos. As dicas deste game funcionam e são acionadas exatamente como está publicado na edição 87. Tente fazer as seqüências com mais calma e precisão, ok? Ação Games não trabalha com assinaturas, só com venda em banca. Para não ficar sem a sua revista a cada quinze dias, o jeito é combinar com o seu jornaleiro para que ele reserve uma pra você.



O Ricardo Loesch Zaccariotti, de São Paulo (SP), sabe tudo sobre o Homem-Aranha. Olha só um dos desenhos dele. Dez!

Alguns dos X-Men em visuais bem malucos. O autor? É o Elison C. A. da Silva, de Brasília (DF)

## THE PUNISHER

**Gostaria de saber se existe algum macete para este game de Mega Drive.**

**ALEXANDRE DE OLIVEIRA BORGES**  
Joinville, SC

A matéria completa deste cart, Alexandre, saiu na Ação Games nº 83. Enquanto você não descola esta edição, procure detonar os inimigos de meio de fase encostando-os no canto da tela. As bombas que você tiver não devem ser usadas à toa. Guarde-as para os chefes.

## VENDO

Mega 3 comp (Sonic 2 e joystick) e mais joystick Pro 5 e tro de 6 botões. Rodrigo ou João Paulo, tel.: (031) 34418, Contagem, MG.

Neo Geo com t na caixa, controle um cartucho. Dá Alves de Andrade, tel.: (011) 959-22, São Paulo, SP.

## TROCO

Sonic por Sonic Knuckles. Petrão Walyson, Rua J Cordeiro de Siqueira, 20, CEP 56930-4, Calumbi, PE.

Streets of Rage Mega por Forgo Worlds, mas só pessoas de P Alegre. Tiago Catel, tel.: (051) 241-1, Porto Alegre, RS.

Super Mario All Stars por Art of Fighting para SNES, ou o de meu interesse mas de luta. Edson Pereira, Rua Ladeira, 200, Nova Iguaçu, CEP 26030-390, de Janeiro, RJ.

Diversos carts Master. Sérgio T. Rua Guadalupe, 521, CEP 86200-000, São Sebastião do Amoreira, PR.

## COMPRO

Ação Games nº com a matéria sobre o game Robocop Terminator para SNES e Mega. Edson, tel.: (011) 0869, São Paulo, SP.

Módulo de tevê Game Gear. Ou por carts de Mega NES. Djacy, tel.: 565-4674, São Paulo, SP. Só para pessoas da Capital.



# FLOOR

**BIG HAWAII!**  
10 PÉS EM PLENO VERÃO



# INDONÉZIA

DESCOBRIMOS UMA DIREITA IRADA:

## WALLMOUR'S REEF



GRÁTIS  
MEGA  
PÔSTER

# R E V I S T A

# FILIR

**NAS BANCAS**

# NETUNIA

**FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.  
TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!  
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.**

# LIGUE JÁ!

# NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

**FONE: (011) 825-7600 - FONE/FAX: (011) 66-5619**

[illegible]

MIAMI - FLÓRIDA





# SHOTS



Para a ID Software, pela brilhante adaptação de Doom, seu clássico de PC, para o SNES. Valeu!

## SATURNO PODERÁ TER MÓDULO PARA JOGAR NA INTERNET

É isso aí! E se você é um leitor fiel de Ação Games, já estava antenado para essa possibilidade desde o Shots da edição passada. Nosso "interneteiro" de plantão descobriu a notícia na manhã do dia 14 de setembro e, já à tarde, ela causava alvoroço dentro da Internet. Mas nem a Sega, nem a licenciada Tec Toy confirmaram a notícia até o fechamento desta edição.

Segundo a prestigiada revista Variety, a Sega está planejando lançar uma versão de Saturno com modem e software embutidos. São especiais para acessar a Internet via telefone e debulhar versões demos do próprio console e o melhor: jogos para PC.

### Preço maior

O novo Saturno deverá custar cerca de 43% mais caro e seria uma arma da Sega para fazer frente ao Playstation. O console da Sony atingiu 100 mil unidades vendidas nos Estados Unidos na primeira semana de loja, contra 120 mil do Saturno desde o seu lançamento, em maio. É preciso ressaltar que a Sega pôs à venda uma quantidade limitada de consoles e que só em setembro a guerra começou pra valer. Acompanhe a briga na sua Ação Games.

## GAMES QUE SAIRÃO PARA O WINDOWS 95

Pitfall Harry, Bubsy e Earthworm Jim deverão ser os primeiros jogos de videogame doméstico a ganhar adaptações para o Windows 95 PC. Os lançamentos serão feitos pela Gamebank, associação da Microsoft com o poderoso grupo japonês Softbank. Ainda não há datas de lançamento previstas.

## SEGA RALLY E TEKKEN 2 FORAM O MELHOR DA SALEX 95

A Sega estreou oficialmente e a Namco brilhou na Salex 95, única feira de arcades brasileira, que rolou em São Paulo no final de agosto. Confira!



O estande caprichado da Capcom, repleto de Cammys, Chun-Lis e Vegas

### Namco

A Namco arrasou com Tekken 2. O arcade veio com dois personagens novos, golpes antigos e novos, incluindo seqüências arrasa-quarteirão. Trouxe também um simulador de motos com gráficos poligonais, o CyberCicle, para jogar em até três pessoas: uma máquina do tipo futurista, uma antiga tipo Harley-Davidson e uma atual. Você monta na moto e sai arrepiando.

### Sega

Sega Rally promete ser o melhor game da Sega nesta temporada. Trata-se de um Daytona melhorado. O câmbio é o mesmo, mas os circuitos são de rally: deserto, neve, floresta etc. O arcade traz apenas duas visões: de dentro ou de fora. A Sega também exibiu Virtua Fighter 2, versão que já começava a pintar nos fliperamas e que tem poucas inovações em relação à primeira, além do pinball de Batman Forever (muito bom!) e Virtua Soccer (futebol poligonal, dez!)



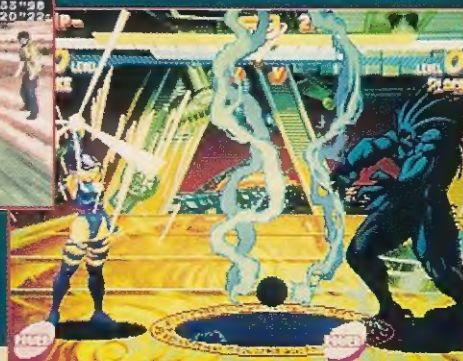
Sega Rally: o novo arcade Sega mata a pau e deixa Daytona para trás

### SNK

A SNK estreou 6 novas máquinas, das quais a principal é The King of Fighters '95. A versão vem com um Team Edit Mode, que permite escolher sua trilha de lutadores entre os 24 do jogo, formando mais de 2 mil combinações. A SNK tentará lançar a versão CD para o Neo Geo ainda em outubro. Os demais arcades são PulStar (Espacial de tiro), Metal Slag (Tiro com cenários da 2ª Guerra Mundial), Aerofighter's 3 (simulador de avião/ tiro), Stakes Winner (Turle) e Mr. Do Neo (puzzle).

### Capcom

A Capcom caprichou, montando o maior estande da feira (600 m2, com 90 máquinas) repleto de modelos vestidas de Cammy, Vega e Chun-Li e máquinas de SF Movie. Mas tinha poucos petardos a exibir: Street Fighter Zero foi lançado oficialmente, CyberBots (luta com robôs) e SlipStream (Corrida, temporada 93 da F1, que foi parcialmente feito pela Sega). A Capcom não conseguiu levar, mas vai lançar ainda este ano, Marvel Super Heroes (luta) e RockMan (Mega Man arcade, por fases).



Marvel Super Heroes: a melhor aposta de luta da Capcom para este final de ano



# PACOTES DE OUTUBRO AGITAM DE NORTE A SUL

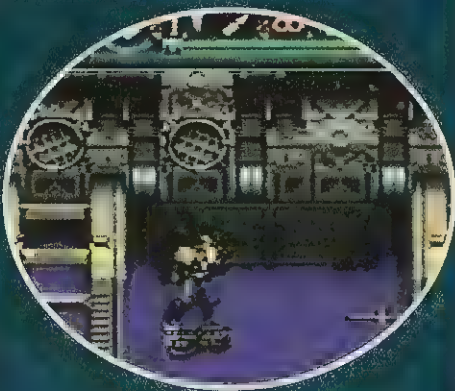
Tec Toy, Playtronic e demais fabricantes de videogames vão agitar o mercado em outubro, na tradicional caça aos gamemaniacos no "mês das crianças". Entre os novos jogos, há poucos realmente quentes. Até o final de setembro, todos corriam atrás de um trunfo para seduzir a galera, sem garantias de que conseguiriam. A Playtronic corria atrás de Super Mario World 2 - Yoshi's Island para o SNES, a Tec Toy tentava Mortal Kombat 3 para o Mega e a Neo Geo buscava The King of Fighters '95 CD. Mas haverá muitas promoções, principalmente de carts, consoles e acessórios. Confira os principais lançamentos. Deixamos de listar games mais antigos ou os relançamentos.

## Killer e Virtual Boy

A grande estrela da Nintendo é o cartucho de Killer Instinct (SNES), que inclui o CD com a trilha sonora, mas tem preço sugerido de R\$ 129,00. O Virtual Boy também foi para as lojas (preço sugerido de R\$399,00), com os primeiros jogos a R\$59,00. Confira outros lançamentos.



Super NES - GP-1 Part 2, Indiana Jones' Greatest Adventures, Pocky & Rocky 2, Super Return of Jedi, Zero - The Kamikaze Squirrel, Justice League Task Force, Spider-Man, Stargate, True Lies, Warlock e Animaniacs, Judge Dredd Nintendo - Battletoads, Risco Total, Zen Intergalactic Ninja, Super Spy Hunter e Mighty Final Fight.



## Mega Mouse e Judge Dredd

Além de correr para garantir Mortal Kombat 3 para o Mega na frente, a Tec Toy lançou Judge Dredd e um mouse para o Mega/Sega CD, que vem com o cartucho Wacky Worlds. O preço sugerido para o Megamouse é de R\$90,00. Confira outros lançamentos:

Mega/Sega CD - Judge Dredd, Primal Rage, Wayne Gretzky Hockey, Comix Zone, Road Rash 3, The Ooze, Fever Pitch Soccer, Batman & Robin CD, LoadStar CD, Wild Woods CD, Cadillacs and Dinosaurs CD, Earthworm Jim CD, The Animals CD (Multimídia).

## DOOM PARA MANÍACOS

Novidade para os micreiros maníacos por Doom. A Editora Quark lançou em setembro o livro Doom I e II, de Sérgio Cláudio Michini. O livro ensina o micreiro a alterar as duas versões do jogo, criando andares personalizados. Ele inclui ainda um CD-ROM com a versão shareware para jogar a dois, em rede, além de toneladas de utilitários para criar até 330 níveis da versão 1 e 773 níveis da versão 2. Custa R\$ 22,00.



GARANTIA TOTAL



GAMES

A REVENDA FERA EM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.

**PROMOÇÃO**

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

**LIGUE**

para nós ou venha nos visitar. Remetemos para todo o Brasil. Aceitamos permuta, facilitamos o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO das 09:00 hs às 19:00hs.

Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Solos 21 / 7

SANTANA

FONES: (011) 298-8778 / 290-2788

**FIQUE ATENTO COM AS NOVIDADES DA**



COM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM SEGA CD - JAGUAR - 3 DO 32 X - SUPER NES MEGA DRIVE - NEO-GEO CD E GAME-BOY

O MAIOR ASSORTIMENTO DE GAMES E PERIFERIA DA ZONA LESTE

**APROVEITE!**

CONSOLES E ACESSÓRIOS MELHOR PREÇO DA REGIÃO

LOJA 1  
RUA TUIUTI, 1085 - TATUAPÉ  
FONE: (011) 295-6008

LOJA 2  
AV. GABRIELA MISTRAL, 187 - PENHA  
TELEFAX: (011) 296-7370

LOJA 3  
AV. BOTURUSSU, 638 - PONTE RASA  
FONE: (011) 206-5025





# MORTAL KOMBAT 2

MEGA 32X

**Test modes** - Aos leitores que estavam perguntando se não havia Test Mode nesta versão... eis a resposta: Yes! Vamos lá: **na tela de Options, mova o cursor para Done e entre com a sequência** ←, ↓, →, →, ↓, ←, ←, ←, →, →, →. Você verá a frase Test Modes pintar nesta

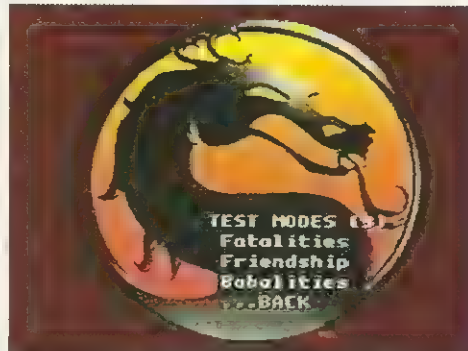
**Fatalities, friendships e babalities** - Programa o computador para terminar a luta com estes golpes



tela. Selecione esta nova opção e saque o que você pode fazer nas três telas que pintam em seguida:

**No Damage** - Invencibilidade

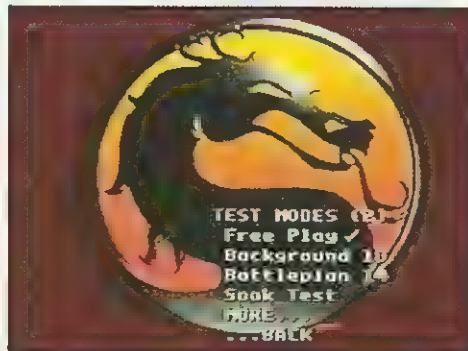
**1 hit kills** - Detonar o inimigo com uma porrada



**Background** - Escolha do cenário

**Battle plan** - Escolha do inimigo

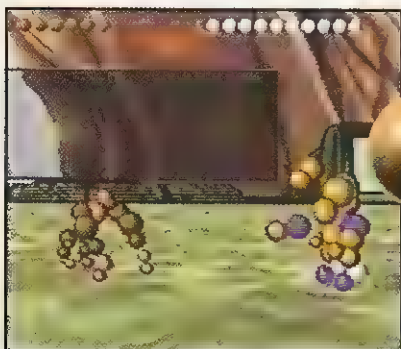
**Soak test** - O computador joga sozinho



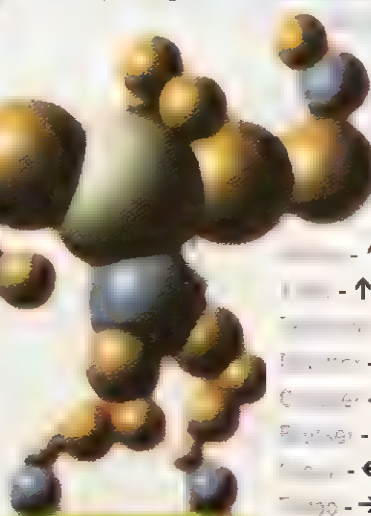
# Ballz

NE S

menos, transforme seu personagem num outro qualquer — no melhor estilo Shang Tsung, de MK.



**A la Shang Tshung** - Saca só o susto que você pode dar em seu adversário com este truque: em qualquer momento da luta, sem mais nem



↑, ←, Y + X  
↑, →, Y + X  
←, →, Y + X  
→, ←, Y + X  
↓, →, Y + X  
↓, →, Y + X  
←, ←, Y + X  
→, →, Y + X

# BALLZ

MEGA

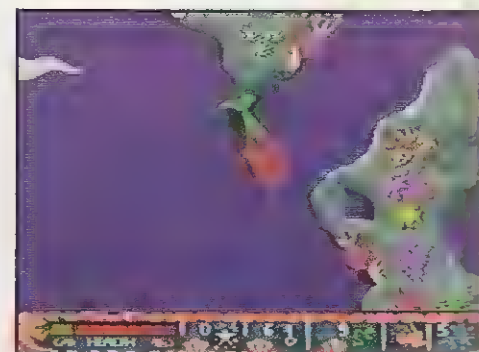
**Mais difícil** - Quer conferir o que é bom pra tosse? **Experimente jogar no Hyper Mode apertando o botão A nove vezes na tela de opções.** Não estranhe: você ouvirá o som de um arrote confirmando que o truque entrou. Depois, confira a pedreira.



# The Little Mermaid

MEGA

**Acumule grana** - Os gamemaniacos Carlos Kruegger e Jackson L. Santos, de Penha (SC), descolaram um macete para acumular dinheiro logo na primeira fase. **Nadando em sentido anti-horário, no local que aparece na foto,** você apanhará conchas que sempre reaparecem no mesmo lugar. Às vezes também pintam pérolas que valem \$200. **Fazendo este looping várias vezes,** dá pra faturar uma boa grana pra comprar quantas vidas quiser.





# Pac-Man 2

NES

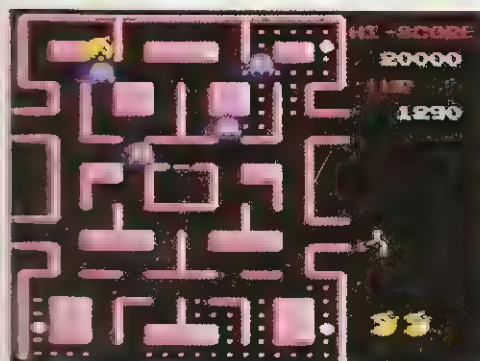
- Use os códigos abaixo para ir direto à fases especiais, jogar no arcade game e matar as saudades do velho e bom come-come. Aí vão eles:

Arcade com Pac-Man - PCMNPPW

Arcade com Ms. Pac-man - MSPCMNP

Sound Test - DMNPST

Pattern Test - PCMNPTT



# Mega Man Soccer

NES

- Para aquela irritante tela de cima desaparecer da sua frente,

Dica do George Menzyski, de São Paulo (SP).



# Mech Warrior

NES

Muita grana - Aí vai um truque para forrar os bolsos com \$ 1.400.000. Mas, como tudo tem seu preço, para conseguir esta façanha

Se completar todas as missões sem falar com Clearle, vá depois ao clube Zero-Zero e procure Larmen Sholest para receber sua recompensa.



A MAIS COMPLETA  
LOCADORA DE GAME

COM NOVOS  
LANÇAMENTOS

3 DO

SEGA CD

NEO CD

32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2  
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 656  
TATUAPÉ - CEP 03309-000  
TEL/FAX 941 9957

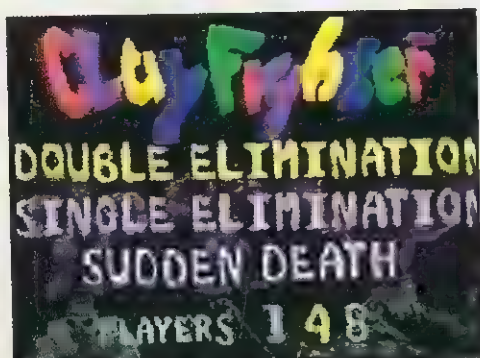
LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA  
DE BARROS, 540  
SANTANA - CEP 02018-000  
TEL/FAX 959 0530



## Clayfighter Tournament Edition

S  
N  
E  
S

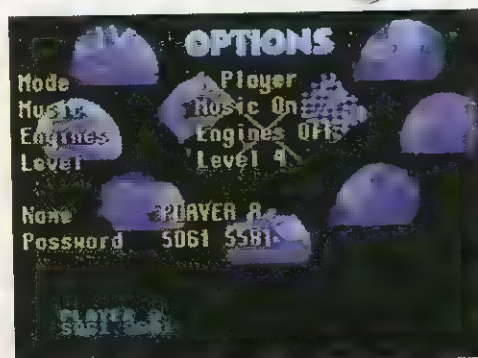


**Namcos** - Curioso truque pra jogar com lutadores minúsculos: configure o jogo em Double Elimination para o modo participante, escolha os personagens minúsculos para a luta e registre os nomes correspondentes. Depois, divirta-se.

Mr. Frost - POMPE | Blob - STEVE  
Mr. Frost - JASON A | Taffy - JONES

## Road Rash 3

M  
E  
G  
A

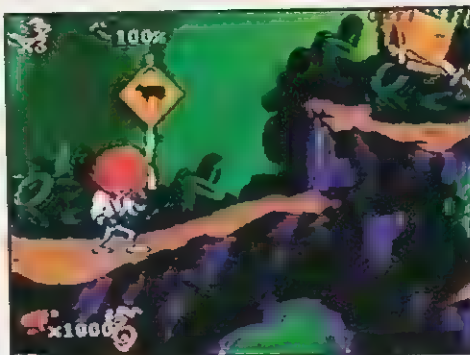


**Password** - Contribuição do Rafael Fedelix, de São Paulo (SP). Password para o nível 4 com a moto Diablo 1000 N: **SD61 SS81**

## Earthworm Jim

M  
E  
G  
A  
S  
E  
G  
A  
C  
D

**Disfarces** - Os programadores de jogos são loucos. Talvez para despistar os adversários - vai entender -, a pobre minhoca recebe disfarces no mínimo esquisitos. Para entrar com as seqüências abaixo, inicie o game normalmente e pause em qualquer momento:



**Peruca black-power** - O visual do Michael Jackson no começo da carreira: C, A, A, A, A, A, B, C, Start.



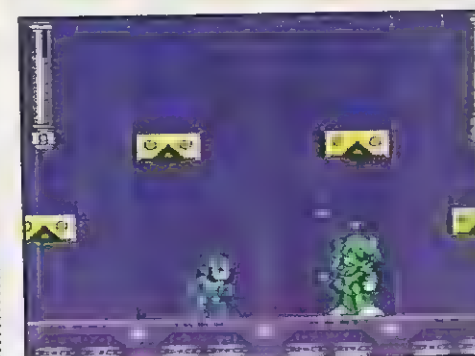
**Mísseis teleguiados** - Ah, esse serve pra alguma coisa: segure → e aperte A. Solte tudo e faça a seqüência A, A, B, A, C, B, A, Start.



**Óculos, nariz & bigodes** - Pergunte pro seu pai se não é a cara do Groucho Marx: A, A, A, A, A, A, B, C, Start.

## Mega Man 7

S  
N  
E  
S



**Luta Street Fighter** - Se Mega Man tem até Dragon Punch, por que não lutar de vez como um personagem de Street Fighter? Basta segurar → e apertar A. O adversário é o Bass. Agora fique por dentro dos golpes dos personagens:

**Mega Man**  
Side - ↓ →, Y  
Side - ↓ ↓, B  
Invencibilidade - ↑ ↑

**Bass**  
Flying Kick - → ↓ →, Y  
Torpedo - no auge do pulo, Y + → →  
Invencibilidade - ↑ ↑



# International SuperStar SOCCER

NEWS

Passwords de craque - Este game é camisa 10 e não fica um dia parado nas locadoras. Para perna-de-pau nenhum ficar na mão, Ação Games apavora e libera passwords de placa para você encarar algumas das melhores partidas com o Brasil na Série Mundial.

## WORLD SERIES 1ST SEASON



Sétimo jogo  
Brasil vs. Itália



Oitavo jogo  
Brasil vs.  
Dinamarca



Nono jogo  
Brasil vs. Coreia  
do Sul



Décimo-primeiro  
jogo  
Brasil vs. Wales



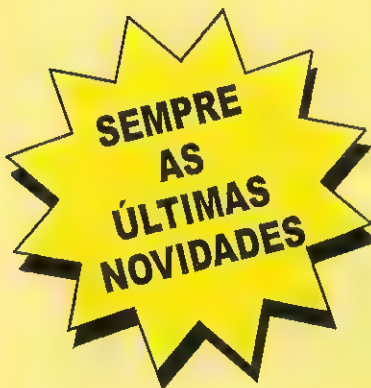
Décimo-segundo  
jogo Brasil vs.  
Holanda



Brasil e Holanda farão, depois dessa troca de flâmulas, o penúltimo jogo antes da final



## TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES



**CARTUCHOS**  
**CONSOLES**  
**JOYSTICK'S**  
**CD'S**  
**ACESSÓRIOS**

## ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

**TUDO COM GARANTIA!!!**

**SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS**

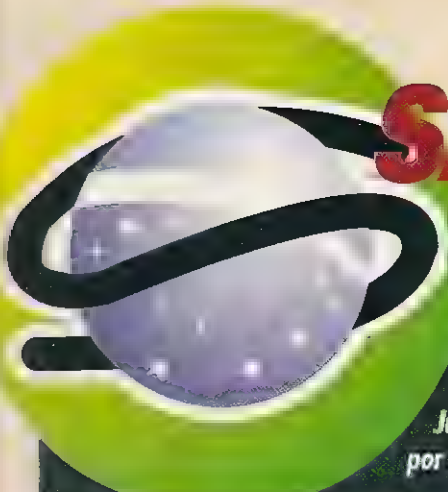
**NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS**

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02025-000

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513





# SATURNO NA CABEÇA

Enfim o console chegou ao Brasil, em lançamento simultâneo com a venda oficial nos States. Com isso, será mais fácil encontrar o console e os jogos em lojas e locadoras. Entramos pra valer na Era dos 32 Bits e isso merece comemoração. Ação Games preparou esta matéria especial da hora, incluindo apenas os primeiros lançamentos oficiais do console, todos da Sega. Alguns já foram conferidos pela revista e repisamos o essencial. Outros estão estreando agora. Junto com eles, todas as dicas espertas que já rolam na praça. Um serviço pra você sair descolado por aí, sabendo o que quer pegar pra jogar e debulhar a valer.

## VIRTUA FIGHTER

Os felizardos que adquirirem o Saturno brasileiro ganham o CD de Virtua Fighter. Nada mais justo, afinal este game foi o primeiro a ser lançado e, enquanto não chega o segundo da série, ele continua sendo a melhor opção de jogo de luta para o console. Para refrescar a sua memória, aí vai uma explicação dos modos e alguns golpes, além das principais dicas.

### DOIS MODOS

Neste CD as lutas são definidas na base do nocaute, ou quando um lutador sai do ringue. O game oferece dois modos: Arcade e Versus. Em Arcade, você define o seu personagem e luta com todos até o confronto final com Dural. Versus é o modo de lutas simples entre dois jogadores ou contra o computador. Em ambos os modos, você tem três níveis diferentes de dificuldade para os inimigos. No Options você ajusta sua barra de energia e a duração dos rounds, entre outras coisas.

#### COMANDOS

A	Defesa
B	Soco
C	Chute
X	Soco + Defesa
Y	Chute + Defesa
Z	Soco + Chute + Defesa

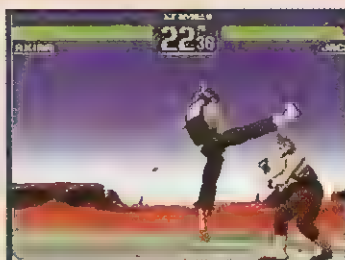
São 4 configurações. Esta é a Beginner

#### VIRTUA FIGHTER/Sega

Luta 1 ou 2 jogadores  
AVALIAÇÃO 8,5

Um game que inovou com o esquema do tablado e os gráficos poligonais. Obrigatório entre os games de luta

#### AKIRA



Double Kick - → → + 2 vezes chute

#### JACKY



Neck Breaker Drop - → → + soco

#### JEFFRY



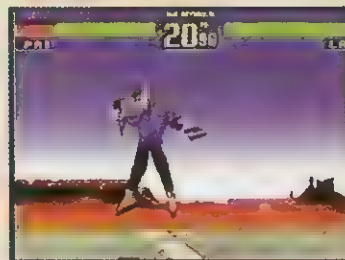
Uppercut - → → + 2 vezes soco

#### KAGE



Vertical Kick - → → + soco + chute + defesa

#### LAU



Pilão - ← → + soco

#### PAI

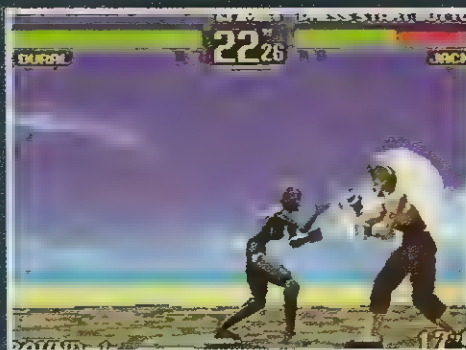


Neck Breaker Suplex - → ↓ + soco

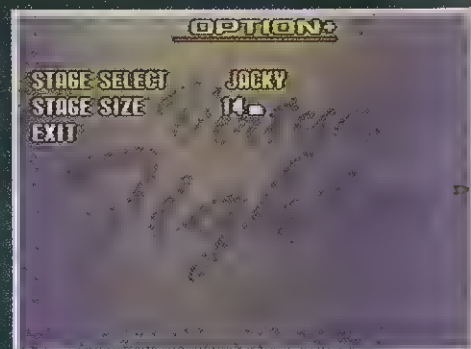
## VIRTUA FIGHTER

**MENOS TEMPO DE ACESSO** - Dica inédita — e muito bem-vinda — num game em CD-ROM. Ela reduz o tempo de acesso (loading) de uma luta para outra. Não perca mais tempo: ao terminar uma luta no modo Versus, aperte juntos os botões L e R. Imediatamente aparecerá uma tela de seleção de personagens pra você configurar as lutas como quiser. Cool!

**MODOS RANKING** - Na tela de apresentação, aperte juntos os comandos → + C + Y + L + R e depois de Start. Pronto, você já pode começar o jogo direto no Ranking Mode, sem ter de qualificar-se primeiro.



**JOGUE COM DURAL** - O velho macete para jogar com o chefe. Na tela de seleção de personagem, faça a sequência ↓ → → A + ←. Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu. Para que os dois jogadores controlem o chefe, basta fazer a mesma sequência nos dois joysticks, ao mesmo tempo.



**TELA SECRETA DE OPÇÕES** - Na apresentação do game pressione ↑ 12 vezes, depois Start. Entre na tela de Options e você ouvirá o narrador dizer: "Options". Coloque o cursor abaixo do Exit e aperte o botão A. Uma nova tela de opções surgirá para escolher o personagem (incluindo o de Dural) e o tamanho do ringue.



# DAYTONA USA

Este é, sem dúvida nenhuma, o melhor game de corrida de todos os tempos e deve ser obrigatoriamente curtido por quem curte um volante. Desde o seu lançamento nos arcades, Daytona reina absoluto e continuará no trono até que possamos conferir o Sega Rally. Na edição 82, nós já havíamos dado os principais toques e bandeiradas. Agora damos novos toques e todas as suas animaiscaas dicas.

## MODOS E OPÇÕES

**Arcade** - São dois carros, um com câmbio automático, outro com manual, e as provas são limitadas por tempo.

**Saturn** - Dez carros à disposição (com os dois tipos de câmbio) e o final das corridas é pelo número de voltas de voltas. Assim como em Arcade, você tem só os circuitos Beginner, Advanced e Expert.

Nas opções, você estabelece o número de voltas: Normal (8), Grand Prix (20) e Endurance (40). Também dá para ajustar o seu grau de dificuldade e o dos adversários, de cinco formas diferentes.

## MANHAS DE VOLANTE

Como em todo bom game de corrida, o segredo para uma boa performance está na forma de contornar as curvas e na troca de marchas. Reduza rapidamente na entrada da curvas, para primeira ou segunda marchas, dependendo do ângulo. Quando o carro desgarrar, engate a terceira ou a quarta para sair o mais rápido possível. Para fazer uma largada forte, segure o freio e acelere apenas quando a contagem chegar no One. Com o ponteiro do conta-giros entre o seis e o sete, solte o freio no momento em que o locutor disser Go. Só da para usar esta tática no Advanced e no Expert, já que em Beginner as largadas são feitas em movimento.

### COMANDOS

A	Acelera	São quatro configurações. Tente a nossa
B	2ª marcha	
C	4ª marcha	
X	Freio	
Y	1ª marcha	
Z	3ª marcha	
L & R	Muda a visão	

### DAYTONA USA/Sega

Corrida 1 Jogador

AValiação 9,0

Daytona USA inaugurou uma nova era nos games de corrida. Dá para imaginar como será debulhar com o volante Racing Controller



O estilo de pilotagem em Stock Cars é muito mais agressivo do que nas Formulas. Portanto, seja arrojado nas curvas e segure a máquina no braço.



No Expert, logo depois de passar pela ponte, pegue à esquerda. Assim você evita o tráfego e a curva fica mais suave. Só não se esqueça de voltar para a direita no final da curva.



Visão de dentro do carro: a sensação de velocidade é absurda, principalmente no arcade.

## DAYTONA USA

**MODOS OS CARROS E CAVALOS** - Antes da tela de apresentação, pinta uma animação com os carros. Certo? Pois exatamente nesta tela você faz a sequência X, Z, A, B e Start. Entre no Saturn Mode e faça a festa.

**CORRIDA AO CONTRÁRIO** - É a famosa dica para correr ao contrário das pistas (lembra em Virtua Racing?). No Saturn Mode e, na tela Select Your Track, aperte Start e, sem soltar, aperte C.



**TEMPO EXTRA** - Nas pistas Beginner e Expert, do Arcade Mode, você encontra um painel que se parece com máquinas caça-níqueis. Certo? Pois ao passar por ele, de três toquinhos no botão de freio. Você acionará a máquina e, se conseguir três números 7, vai faturar um tempinho extra.

**SEM OS PNEUS** - Cada coisa estranha a acontecer no jogo. No Arcade Mode, ao fazer o Pit Stop, enquanto os mecânicos retiram seus pneus, aperte juntos A + B + C e depois Start. Você verá o carro sorrindo sem os pneus na pista.







# Panzer Dragoon

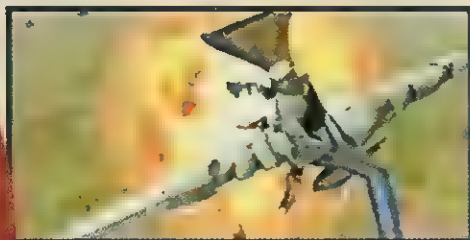
Um dos primeiros games lançados no Japão para o Saturn e um dos mais bonitos da história dos videogames. Foi o que mereceu maiores elogios das revistas e críticos norte-americanos. Da apresentação até o final, o jogo é absolutamente arrasador! Seus gráficos são poligonais e foram muito bem

texturizados, dando um efeito impressionantemente realista. Além disso, o desafio tirou o sono de muita gente, até pintar a dica de invencibilidade. Se você ainda não jogou, prepare-se pra curtir um show de imagens.

## CRUZANDO OS CÉUS

Na apresentação, você assiste ao triste fim de um colega piloto, que lhe passa o comando do dragão azul. Agora, você enfrentará os muitos inimigos do Império, antes do encontro final com o Dragão Negro. No seu percurso há florestas, mares, cavernas, ruínas e planícies diversas, tudo com uma qualidade gráfica impressionante.

No Options  
você configura  
a forma de voo  
em Up/Down  
em Normal  
sobre o L desce  
Escolha Reverse  
para  
inverter



A apresentação mostra imagens de tirar o fôlego. Demais!

## DESAFIO ANIMAL

Você tem dois desafios importantes no game: a resistência dos inimigos, principalmente os chefes, e o scroll de 360 graus; todo mundo aparece de todos os lados. O game não oferece itens: você começa com uma vida e sua barra de energia só se restaura no início de cada episódio. Com isso, é muito suado chegar ao final sem as nossas superdicas. São três níveis de dificuldade e só o Normal e o Easy fornecem Continues (3).

Para acertar todos os inimigos que aparecem, você precisa fazer bom uso das diferentes visões. Oriente-se pelo radar no canto superior direito: ele atualiza constantemente sua visão de tiro.



Com o esquema de visões, dá para atirar para os lados e continuar voando para a frente. Repare sempre no dragãozinho: ele muda de posição e a direção do seu tiro também

### COMANDOS

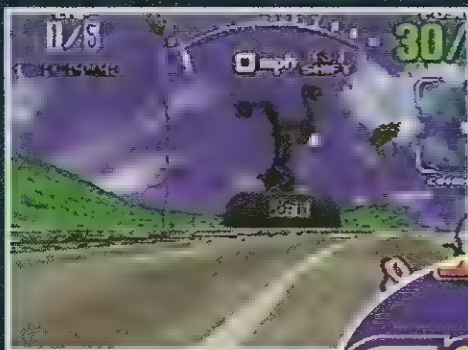
A, B ou C	Tiro
X, Y e Z	Diferentes visões de jogo
L	Desloca a visão para a esquerda
R	Desloca a visão para a direita

### PANZER DRAGOON/Sega

Espacial/Ação 1 Jogador

AVALIAÇÃO 9,0

Se você é fera, encare este desafio sem as superdicas. O game merece toda a paixão que tem revelado nos fãs.



**GIRE A ESTATUA** - No circuito Expert há uma estátua do Jeffry do Virtua Fighter. Você pode zoar com ela: basta ficar perto ou passar bem diante dela e apertar o botão freio: ela ficará girando durante todo o circuito



**MÚSICAS DE VIRTUA FIGHTER** - Éta jogo cheio dos truques. Termine uma pista qualquer em primeiro lugar e, ao registrar suas iniciais, coloque PAI ou LAU - nomes de lutadores de Virtua Fighter. Você ouvirá um pequeno trecho das músicas destes personagens em Virtua.

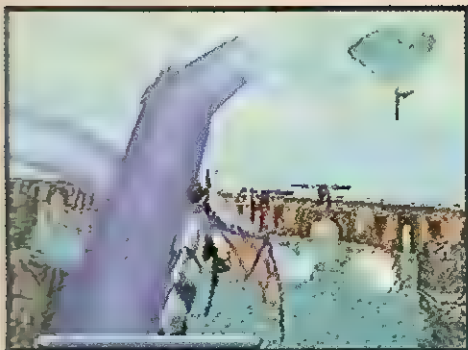
**NO SEX** - Ao vencer uma pista, experimente registrar SEX como iniciais. O game não aceitará, substituindo a palavra por SEA. Dá pra sacar o motivo, né? Em inglês, a palavra significa sexo. E, pelo jeito, a Sega não quer saber de sexo - nem em inofensivas iniciais. Ela prefere mar, mesmo!



**TREINO CONTRA O RELÓGIO** - Que tal um treino (Time Lap) para tomada de tempo? Você será o único piloto a pista e poderá aperfeiçoar sua performance. Para isso, basta segurar o botão Start na tela 'your Car'. De quebra, no final, você poderá acessar replay e ganha mais uma visão para conferir seu



## EPISÓDIO 1



**Segure o botão de tiro por alguns instantes para aumentar a potência do seu petardo**



Os chefes do game demoram muito para explodir. Nesse primeiro, ataque o barco que está embaixo dele.

## EPISÓDIO 2



*Os inimigos surgem de todos os lados. Esta tenebrosa serpente sai da areia. Atire principalmente em sua cabeça*



**Chefe Dragão. Detone seus tiros e preste atenção ao radar, pois ele fica te circundando**

## EPISÓDIO 3



**Outro chefe. Concentre os ataques na parte de baixo. Depois use o tiro acumulado na parte que fica em cima de seus pés**

## EPISÓDIO 4



Estes bichos rastejam e soltam um laser que "gruda" em você e tira muita energia. Acabe rapidamente com eles



*Detone o chefe atirando em suas asas. As vezes ele as atira em você. Depois destrua a cabeça*

## EPISÓDIO 5



No primeiro momento, debulhe o chefe, acertando a parte vermelha que gira. Depois atinja a parte azul, logo abaixo do motor

## EPISÓDIO 6

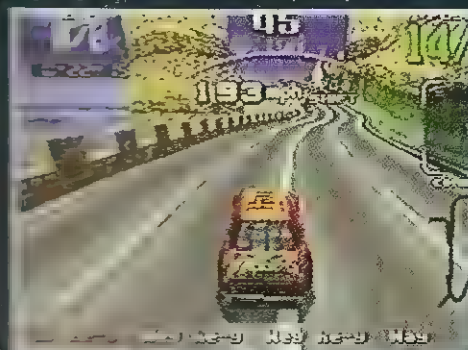
**Animal: você voa por debaixo das pontes**  
**Divirta-se e não se esqueça dos inimigos!!**

## ÚLTIMO EPISÓDIO

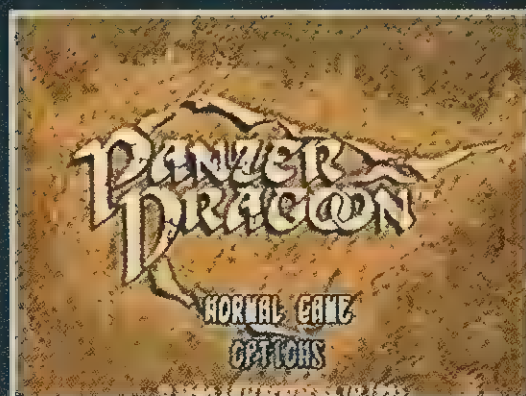
**No modo Normal,  
este é o último  
chefe. Difícil será  
encarar seus  
ataques variados.  
Ele usa vários tiros  
e dá rabadas.  
Concentre-se!**



**KARAOKE** – quem gostou da trilha sonora de Daytona **nunca pode cantá-la sozinho**. Para isso, estando no **Arcade Mode**, coloque **↑** quando escolher a pista e só **pressionando** quando for escolher o carro. Em qualquer momento, pressione **↑** para ver a letra da música na tela. A voz **sempre canta** de cantar e deixa o palco para você.



# PANZER DRAGOON



A maioria das dicas de Panzer Dragon descoladas até agora você aciona na mesma tela, a dessa foto. Basta apertar Start na Tela de Apresentação, para pintarem as palavras Normal Game e Options. Daí é mandar bala!

**INVENCIBILIDADE** - Se este game já é um desafio, imagine jogá-lo desencanado. Basta fazer a seguinte sequência na tela da foto: **1 1 2 2 3 3 4 4**  
 ↓ ← → Se o truque funcionar, você ouvirá um grito do dragão e a frase **Invencible mode** aparecerá na tela. Bingo!



# World Wide SOCCER

## DISPUTA DE COPAS

**WORLD WIDE SOCCER/Sega**

**Esporte - 1 ou 2 jogadores**

<b>AVALIAÇÃO</b>	<b>7,0</b>
------------------	------------

Um bom game de pelota, com comandos simples e capricho no visual. Só a jogabilidade não ficou lá essas coisas

Há três  
configurações.  
Gostamos  
desta.

## COMANDOS

**A - Chute/Carrinho**

### B - Passe/Jogo de ombro

**C - Lançamento/Muda de jogador**

## Z - Cruzamento

Pause + X ou Z - Visão horizontal  
vertical ou diagonal

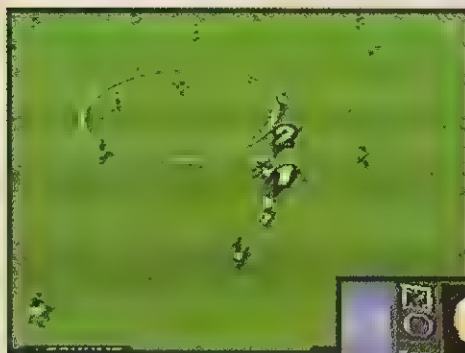
**Low R - Zoom In/Out**

## OPÇÕES

Em todos os modos são 12 seleções pra debulhar a dois no mesmo time ou um contra o outro. Você escolhe o clima, a duração, o nível de dificuldade, configuração, controles e a bateria de backup – se houver! Antes de cada tempo, acerte seu ataque, defesa, escalção e goleiro (manual/automático).

## VISÕES DE TODOS OS ÂNGULOS

**Visual é o que não falta. Dá pra ver a partida em visão normal, close, aérea, com scroll vertical, horizontal ou diagonal e rotacionar até nos replays. Nestes, você escolhe também a câmera e o zoom.**



**Uou! Com a câmara aérea os jogadores ficam parecendo formigas**



As comemorações de gol não são muito criativas



*Nos pênaltis só há essa  
visão, tanto para quem bate  
quanto para quem defende*

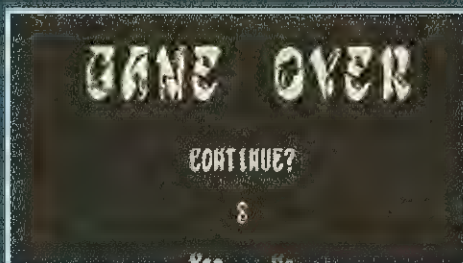


*Falta por detrás; cartão amarelo*

**TURBINADO:** Entre com a sequência: L R L R ↑ ↓  
↑ ↓ ← → A frase Wizard Mode deve pintar na tela  
e ao iniciar o jogo, seu dragão voará a mil por hora.



STAGE SELECT - Sim! Basta fazer a sequência ↑ ↑  
↓ ↓ ← → ← → X Y Z



**CONTINUES INFINITOS** - Para quem quer mostrar que é "total". Faça a sequência  $\uparrow X \Rightarrow Y, \downarrow Z \Leftarrow Y, \uparrow$ . Se funcionar, você ouvirá um ruído parecido com um laser.

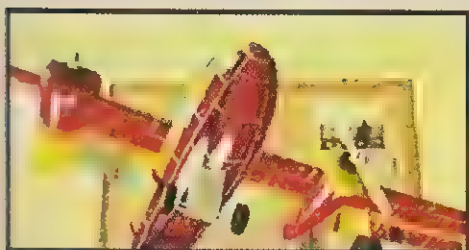
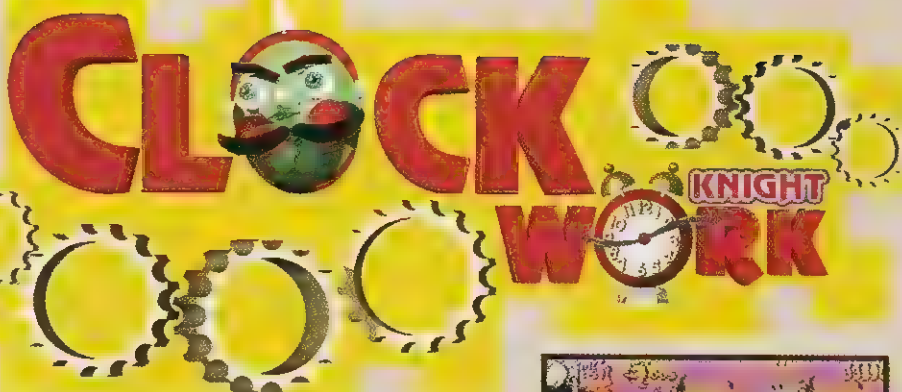
**FASE SECRETA** Faça a sequência ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → L R. Você iniciará o game numa fase secreta, onde rola o Episódio 0 (zero), uma fase apenas como o mar e o céu de fundo. É lógico: cheia de intrigas

**SUICIDE** - Esta também tem procedimento diferente. Em qualquer momento do game, dê o comando  $L + R + A + B + C$ , tudo ao mesmo tempo, para cometer suicídio. Mas por quê? A explicação disso é simples: há um boato de que só derrotando todos os inimigos do game você poderá jogar a fase secreta final. Assim, se você deixar escapar um inimigo, faça a sequência e poderá recomeçar a partida e pega-lo. Nada melhor do que tentar, ok?

**SPACE HARRIER MODE** - Essa vale uma porção de chucrutz! Já pensou em voar sem o dragão? Muito pouco, um pouco complicado e começa diferente das outras! Na tela de menu do CD, escolha **System Settings**. Entre na opção **Language** e escolha **Deutsch** (alemão). Depois escolha "zürück" (exit) vo



A Sega arrasou também em seu primeiro game de aventura para o Saturno. Em *Clockwork Knight* você é um soldadinho de corda, que precisa salvar a namorada, a Princesa do Relógio, seqüestrada durante uma festa dos brinquedos. A apresentação é demais, com movimentos em várias perspectivas de visão. As figuras de fundo transmitem uma real sensação de profundidade. Tudo isso embalado por muito jazz. A segunda versão já está rolando nas locadoras mais descoladas e você conferirá, em breve, na Ação Games.



Os aviões de brinquedo decolam das prateleiras num vôo espetacular. Será verdade?

## FASES DE BRINQUEDO

O game tem cinco fases, com três etapas nas quatro primeiras: a última é só para o chefe. Você luta apenas com sua espada – que é uma chave de corda – e escolhe entre três graus de dificuldade. Para passar as telas, basta debulhar os brinquedos que aparecem. As engrenagens no canto inferior esquerdo da tela marcam a energia. No alto, você vê pontos e vidas. Seu soldado pode empurrar blocos e alguns objetos. Fuça a valer para encontrar itens: relógio (dá tempo extra), estrela (invencibilidade temporária) e chave (dá energia).

<b>CLOCKWORK KNIGHT/Sega</b>	
<b>Aventura</b>	<b>1 jogador</b>
<b>AVALIAÇÃO</b>	<b>8,0</b>
Muito legal, com texturas e movimentação incríveis. Apesar do desafio baba, dá pra ter uma idéia do que vai acontecer aos games de aventura nos 32 bits.	

COMANDOS	
A ou C	Ataque
II rapidamente	Gira a espada
I	Pulo

## BETSY'S ROOM



As casas de bonecas tombam sobre você. Fique esperto

**BÔNUS** - Adivinhe em qual dos cubos há moedas. Você aposta 5 ou 10 das suas e pode sair com muito lucro



**CHEFE** - O chapéu cobre o boneco. Use sua espada quando ele aparecer

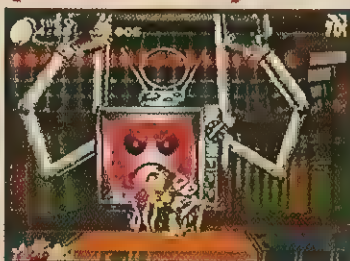


## KEVIN'S



O macaco pode te ajudar: pise no quadrado que pisca para que ele solte a bola de boliche

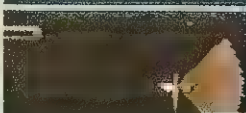
## LAST BOSS (CHEFÃO)



A princesa foi presa pela tevé maluca. Não use a espada. Jogue a lata de lápis na fita que ela jogou em você



para o menu principal e "starten" (start). Dal, na mesma tela das outras dicas, aperte ↑, X, →, X, ↓, X, ←, X, ↑, X, Z



# CLOCKWORK KNIGHT

**SELEÇÃO DE FASES** - Vá direto ao que lhe interessa no game. Na tela de apresentação, faça a sequência ← ↑ → ↓ ↓ → → ↑ R. Se fizer tudo direitinho, a fase Betsy Room aparece na tela e basta usar o Direcional para escolher a fase desejada. Agora, se você quiser ir direto ao último chefe, faça então a sequência ← → → ↑ → → ↑ ↓ → → ↑ R. Mas atenção: esta sequência só funciona se usada logo depois da primeira, para a seleção de fases.







## ICEBREAKER Panasonic

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Caprichado, bem-humorado e, principalmente, simples. Jogo ideal para relaxar, já que você pode jogar a qualquer hora e escolher seu desafio sem precisar terminar

★ Use qualquer botão para atirar e o Direcional para se movimentar



Você acaba de entrar na melhor fase do boom os tempos. Icebreaker é um ótimo jogo de estratégia, criação da Panasonic Softwarehouse. O jogo todo se resume em quebrar pirâmides de gelo. Mas são 150 telas de desafio para encarar! Ideal pra desencanar de chefes e fases. As telas são independentes e dá pra jogar infinitas vezes, mesmo morrendo. As opções são fáceis de entender e dá pra gravar as telas que você completar. Um estilo novo com som pra ouvir no talo e gráficos limpos.

## QUEBRANDO O GELO

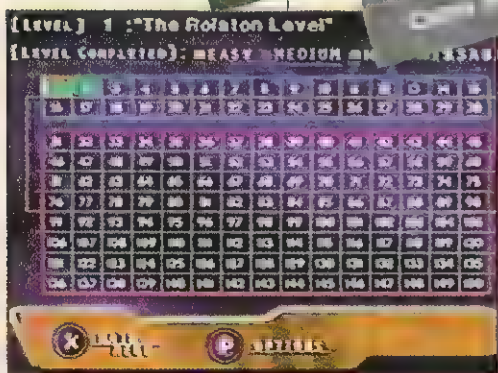
Explore bem o Main Menu pra ficar fera em detonar as pirâmides geladas. No Options você encontra as opções de som, dificuldade e reset (grava ou apaga as telas feitas). Uma boa é dar uma passadinha no Tutorial, que ensina como jogar. Clique Random Level para que o computador escolha aleatoriamente as telas. Ou vá ao Level Grid e você mesmo escolhe uma das 150 telas para encarar. Entre no Play a Movie apenas para curtir animações.

## TUTORIAL

Aqui você aprende a jogar. O game rola em uma tela plana com visão de cima. Você é a pirâmide branca. Seu objetivo é destruir as outras pirâmides e os inimigos, que variam de cor e quantidade conforme a tela e o nível de dificuldade. O lance está em como destruir as peças. Para cada cor, há um modo de liquidá-las. Com quatro lições, uma para cada cor, você aprende a jogar beleza.

Verdes - Nem briga, nem socos. Tapa a pirâmide amarela logo e logo ela morre.

Azuls - Tros não funcionam. O lance é chocar-se com elas.



No Level Grid escolha em qual das 150 situações você quer jogar. Uma mais difícil que a outra



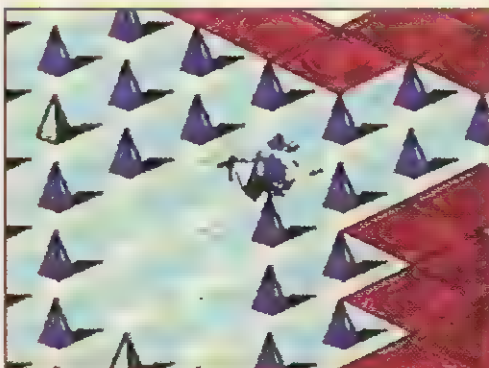
Em Play a Movie rolam animações bem-humoradas com visão frontal. Vale dar uma espiada



Primeira tela. Bico mesmo. Seu inimigo é amarelo. Não dá muito trampo



Triangle Man: as pirâmides vermelhas são fatais!



A tela 132 rola no gelo e a dificuldade aumenta



Na 150, fuja dos quadrados verdes. Ou aaaa...



# ESTRACALHE

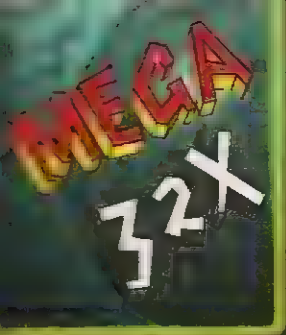


**AÇÃO REVISTA**  
**GAMES**  
**ESPECIAL**

JÁ NAS BANCAS







## BRUTAL UNLEASHED ABOVE THE CLAW Gametek

Luta - 1 ou 2 jogadores  
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

No começo você pode sentir uma certa dificuldade, pois o seu personagem ainda não tem os golpes especiais e os controlados pelo computador tem.

## COMANDOS

### JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes
Start	Muda para soco/chute

### JOYSTICK DE 8 BOTÕES

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

\* As passwords desta matéria permitem usar todos os golpes listados



# BRUTAL

UNLEASHED ABOVE THE CLAW

**P**ois é, o game da bicharada ninja estreia em mais um console. Depois das versões de Mega e SNES em cartucho, e da versão para Sega CD, agora pinta o cart de 32X com este divertido game de luta. É a melhor versão da série. Sobram motivos: agora dá para controlar Dali Llama e Karate Croc, pintaram dois personagens novos, Chung Poe e Psicho Kitty, há um novo modo de jogo (Battle) e os gráficos melhoraram sensivelmente. Só a jogabilidade não evoluiu e é o ponto fraco do game. Ainda assim, vale a pena.

## PARA DEBULHAR

**Game Start:** Você escolhe um personagem e luta até o final contra os demais. Alguns lutadores, como Pantha e Chung Poe, aparecem mais de uma vez. A cada duas lutas você tem a chance de aprender um golpe novo.

**No Frills Head to Head:** Modo de desafios simples para dois jogadores, com escolha de personagens e cenário.

**Battle:** Um modo novo. Você joga contra um amigo ou contra o computador. Cada participante escolhe três personagens e os espalha sobre um mapa. Quando os oponentes se encontram, o pau começa. As lutas duram apenas um round, mas você não troca de barra de energia.

**Practice:** Apenas para treinar a dois. O melhor é que os personagens já começam com todos os golpes.

**Options:** O game dá 14 níveis de dificuldade e três velocidades diferentes. As disputas podem ser de um round, melhor de três, cinco ou sete rounds. Ou o primeiro a ganhar dois, três ou quatro rounds.

**Agora confira os lutadores com todos os golpes e suas respectivas passwords. Boiada!**

## DALI LLAMA

PASSWORD - **AKNBYAAACE8YF**

Taunt - A + B  
Headbutt - B + C  
Smoke Attack - ← ↓ →  
Mind of the Cods - → ↓ ←



Apocalypse - ↓ →, B

## KUNG FU BUNNY

PASSWORD - **ACMCABAACL8AE**

Taunt - A + B  
Hi Flash Kick - ↓ + B, B  
Flash Kick - B + C 2s, C  
Scissors Kick - C + B  
Dance of Death Kata - A 2s, A, A  
Iron Fist Kata - C 2s, C, C  
Devils Kiss Kata - → ↓ ←



Double Flash Kick - ← ↓ →



**OS NOVOS**

## PSYCHO KITTY

PASSWORD - **AKPCIBAACL8TF**

Taunt - A + B

Fur Ball - → ↓ ←

Too Much Whiskers Kata - B 2s, B, C

Face Couce Kata - C 2s, A, A

Nine Lives Kata - A 2s, A, A

Hacker Kata - ↓ + A + B



Catfight - ← ↓ →



Toshidan - A + C

## CHUNG POE

PASSWORD - **AKOCAAAACL8JE**

Taunt - A + B

Makron Overpower - → ↓

Hate of the Oncients Kata - B 2s, B, A

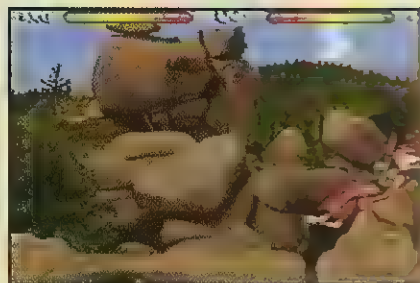
The Dark Kata - A 2s, A, C

Winter Storm Kata - C 2s, A, C

The Famlewind Kata - B + C 2s, →



Fists of Death - ↓ →



Space Warp - ← ↓

## TAI CHEETAH

PASSWORD **ACOCAAQACH8NE**

Taunt - A + B

Fire Punch - ↓ →

Fire Kick - ← ↓

The Way of the Crane Kata - A + B + C

Fist of the North Kata - A 2s, A, A

Divine Wind Kata - B 2s, B, B



Fire Run - → ↓ ←

## KARATE CROC

PASSWORD **AKMCYHAACH8CG**

Taunt - A + B

Tail Whip - → + B + C

Flying Tail Whip - ← 2 s, →, B + C

Escrima Kata - A 2s, A, A, A

The Swallow Kata - A + B + C

The Path of the Empty Hand - B + C, C, C



Torpedo Attack - ↓, A, B, C

## PRINCE LEON

PASSWORD - **ACNCACAACL8CE**

Taunt - A + B

Bite - B + C

Race Within Kata - A + C 2s, B

Roar - ↓, → + B

Power Chord - ← ↓ →

Leon Experience Kata - B 2s, C, C, C

Wild Side Kata - A 2s, A, A



Swim Attack - → ↓ ←

## IVAN THE BEAR

PASSWORD - **AEPBQAAACF8NE**

Earthquake - ← ↓ →

Taunt - A + B

Big Belly Attack - → ↓ ←

Strength of the North Kata - ↓ ← →

Jab-Nar Kata - C 2s, A, A

Heart of the World Kata - B + C 2s, ↓ ← →

## RHEI RAT

PASSWORD - **ACPCAEEAACL8GE**

Knockout Punch - A + B + C

Taunt - A + B

Frenzy Attack - ← ↓ →

Face Pull - Perto do inimigo, ↓ →

Neck Choke - Perto do inimigo, B + C

Tsumai Kata - C 2s, B, B

Lightning Fury Kata - A 2s, A, A

Bezerk Kata - B 2s, A, B

## KENDO COYOTE

PASSWORD - **AGNCMBQACL8BG**

Taunt - A + B

Slam Punch - A + B + C

Headbutt - Perto do inimigo, B + C

Cannonball - → ↓ ← →

The Five Rings Kata - ← ← → + B

Ki Force Kata - A 2s, C, C

Hapkido Kata - B 2s, A, A



Spinball - ↓ →

## PANTHA

PASSWORD - **AGMCACAACH8BE**

Fireball - ← ↓ →

Taunt - A + B

Energy Drain - ↓, A 2s, A, A

Cloak Attack - B + C

The Gentle Path Kata - C 2s, C, C

Serpents Kiss Kata - B 2s, C, C

Summon Chi Kata - A + C, C, C

## FOXY ROXY

PASSWORD - **AGOCAAQACH8RF**

Spinning Attack - ← ←, C

Taunt - A + B

Whiplash Kick - B + C

Rolling Attack - ↓ →

Kuntao Kata - A + B + C

Call of the Lotus Kata - C 2s, C, C

Pentsak Silat Mind Throw - → ↓ ←, C





Você sempre foi fã de Batman? A Acclaim faz uma obra para a sua geração. A Acclaim faz versões para Mega e SNES, mas desta vez a construção das Trevas pode ser a sua para a parceria. É um melhor lugar com Robin. Ainda mais TimeCop, este Batman inaugura os games para 15 Bits com imagens digitais em alta resolução. O jogo, no

esquema fase a fase. Mas quem escolhe no M. Kinnery, Jimmy Conway e os outros usaram da filmagem para não ter as imagens de filmes. E quem escolhe para seguir a história da história. Mesmo havendo diferenças entre as versões, a novidade é um jogo com desafio em cima da pista e não de um poder mais forte de Batman Menor. Control

**BATMAN FOREVER**  
**Acclaim**

**MEGA**

Gráficos: ○○○○  
SFX: ○○○○  
Jogo: ○○○○  
Diversão: ○○○○  
Qualidade: ○○○○

**SNES**

Gráficos: ○○○○  
SFX: ○○○○  
Jogo: ○○○○  
Diversão: ○○○○  
Qualidade: ○○○○

Como a maioria dos games da dupla, a mesmice não vem vez: o desafio é desafiante e não dá pra parar de jogar

## A trama

Duas-Caras consegue mais uma vez escapar do Arkham Asylum. Ele assalta o banco de Gotham, junta-se a uma trupe de circo e planeja instalar uma bomba sob a lona principal antes de fugir. Dick Grayson - Robin para os íntimos - é um ginasta do circo, descobre o plano, mas não consegue evitar que um parceiro morra. O menino prodígio pede ajuda a Batman para enfrentar o vilão Duas-Caras. Este se une ao Charada e promete fazer de tudo para azucrinar a Dupla Dinâmica.

## Os inimigos

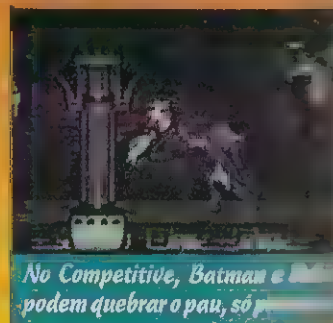
Duas-Caras e Charada têm uma corja de safados ao seu dispor, mas você enfrenta no máximo dois de cada vez. Cada um deles tem uma barra de energia que aparece um pouco antes da aparição do sujeito. Portanto, fique alerta quando a barra pintar e já se prepare. Na versão de Mega, a aparição da barra é bem legal. Caso você esteja no osso da energia e com poucas vidas, uma boa sacada é começar a atirar assim que a barra aparecer. Desse modo, o cara não aparece na tela e você não precisa bater nele pra vencê-lo. Sacanagem pouca é bobagem!

## Boas escolhas

Você encara o desafio com Batman ou Robin. No Options, o Modo Two Player Cooperative é para que a dupla atue em conjunto. Mas o modo Two Competitive Play permite que Batman e Robin disputem a pancadaria, inclusive brigando entre si. Em Game Modes você escolhe entre o Normal ou Training.

**NORMAL** - Este modo segue o desenrolar da história em oito fases cabeludonas, cheias de passagens escondidas e muitos inimigos.

**TRAINING** - Dá ao jogador a chance de treinar suas habilidades antes de acabar com a graça dos vilões. O batcomputador cria imagens holográficas dos inimigos e estes se tornam mais difíceis gradualmente. Neste modo você pode jogar sozinho contra o computador (escolhendo até dois personagens para encher de socos), contra um amigo ou você e um camarada contra o computador. E dá pra jogar na pele de Sugar e Spice, as comparsas do crime.



No Competitive, Batman e Robin podem quebrar o pau, só

# BATMAN FOREVER

## Saque as Armas

Uso das armas é uma novidade. Cada personagem tem seu inventário de armas. Algumas delas estão sempre disponíveis. Ao iniciar a fase, Batman ou Robin podem escolher mais duas para levar pra briga. E em detalhe surpresa: cada arma, usa um comando diferente. Além das armas, rola também os Blueprints: em algumas telas, o herói pode encontrar pedaços de uma arma. Conseguindo os quatro pedaços, esta nova arma fará parte do inventário a partir da fase seguinte. Saiba quais são!

**Homing**  
Batrang - Para inimigos que estão por detrás de você.  
**Bat Cuffs** - Paralisa momentaneamente.  
**Holographic Decoy** - Reproduz uma imagem holográfica que confunde os inimigos.  
**Rocket Boots** - Botas-foguetes propulsoras.

### MEGA

#### ROBIN

**Armas fixas**  
Batrang - ↓ → ++A  
Extending Staff - Y  
Staff Charges - ↓ → +C

**Armas opcionais**  
Smoke Pellet - → ↓ +B  
Force Shield - B, C, B, C  
Tranquilizer Darts - → ↓ +C  
Sonic Blast - → → ← +A  
Slippery Goo - → → ← +B  
Bat Bola - ↓ ↓ ↓ +A  
Electro Staff Prod - → A, → A  
Wrist Rivets - → ↓ +A  
Heat Gadget - → → ← C

#### BATMAN

**Armas fixas**  
Batrang - ↓ → ++A  
Grappling Hook - Y  
Sonic Pulse Globe - ↓ → +C

**Armas opcionais**  
Smoke Pellet - → ↓ +B  
Cape Morph - B, C, B, C  
Flash Pellet - → A, → A  
Gas - → → ← +A  
Slippery Goo - → → ← +B  
Bat Bola - ↓ ↓ ↓ +A  
Electric Peller - → ↓ +C  
Force Wall - ↓ ↓ ↓ +B  
Stricky Goo - → → ← +C

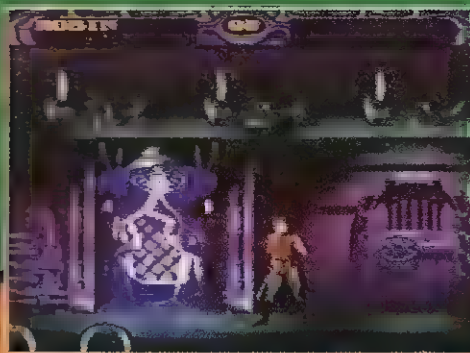
### SUPER NES

#### ROBIN

**Armas Fixas**  
Batrang - ↓ → ++A  
Extending Staff - Select + →  
Staff Charges - → ↓ +Y

**Armas Opcionais**  
Smoke Pellet - → ↓ +A  
Force Shield - Y repetido  
Tranquilizer Darts - → ↓ +A  
Sonic Blast Weapon - ← → →  
Slippery Goo - → ↓ +B  
Bat Bola - ↓ ↓ +A  
Electro Staff Prod - ↓ ↓ →  
Wrist Rivets - ← → Y  
Heat Weapon - → ← → +A





A imagem da esquerda é de SNES. Veja a diferença entre os gráficos na mesma cena



★ Os comandos não direcionais (letras) com o seu personagem no lado esquerdo da tela

A softwarehouse deu o melhor de si **As duas Versões** e ninguém vai sair perdendo. Mas vale conferir algumas diferenças. As fotos desta matéria são do cart de Mega.

**Gráficos** - A versão SNES está com tudo: mais brilho, mais nitidez e, como as telas rolam sempre na penumbra, até raios de luz sobre o personagem em determinadas telas é notável. Já no Mega existe um certo borrão que lembra jogos de Sega CD, mas nada que comprometa o visual.

**Jogabilidade** - Dez para o Mega. Movimentação perfeita e resposta precisa aos comandos. Beleza não é tudo quando um jogo é bom. E o SNES ficou devendo.

**Som** - A versão do Mega cumpre seu papel, mas o de SNES envolve melhor o jogador no clima.

**Apresentação** - Não rola nadinha no cart de Mega. É uma apresentação simples, porém bonita, pinta no SNES.

Mas na hora da seleção dos personagens, o Mega ganha pontos. É um detalhe: para o SNES, entre as telas, aparece o famoso Hold On, ou seja, o cart precisa de um tempo pra rodar.

# EVER

## COMANDOS

### MEGA

Recomandos e comandos de 6 botões

A	Soco rápido
B	Defesa
C	Chute rápido
X	Soco lento
Y	Defesa
Z	Chute lento
Roundhouse	→ - -
Agarrar	→ - -
Cabeçada	→ - -
Arremessar	→ - -
Uppercut	→ - -
Giro	→ - -
Rolar	→ - -
Voar	↑ ↑ - Direção

### SNES

A	Chute rápido
X	Chute lento
B	Soco
Y	Soco
Rolar	→ - -
Defesa	→ - -
Giro	→ - -
Voar	↑ ↑ - Direção
Uppercut	→ - -
Roundhouse	→ - -
Agarrar	→ - -
Cabeçada	quanto mais agarrado → - -
Jogar inimigo	quanto mais agarrado → - -
Agarrar e jogar inimigo para trás	←

## Poucas vidas e Itens

Sem moleza para o game exige muito esforço. Conte apenas com seis vidinhas para ir até o final, pois pintam raríssimas vidas extras. Nada de Continues ou passwords. Uns poucos itens podem dar um help

**Caixa com cruz** - Repõe um pouco de energia

**Bat-símbolo** - Completa energia

**Interrogação** - Quebra-cuca para avançar no game

**Relógio** - Tempo extra

**Moeda Riscada** - Vida extra

**Moeda (outro lado)** - Vida extra e energia cheia



# A LONGA NOITE DOS MORCEGOS



Batman Forever é um game simples, mas com uma história interessante. Mas será que você tem o suficiente para derrotar o vilão? Depois de alguns dias à noite, você vai encontrar o vilão. Depois de alguns dias à noite, você vai encontrar o vilão. Depois de alguns dias à noite, você vai encontrar o vilão.

## Arkham Asylum

Encontre a cela de Duas-Caras antes que ele fuja.

Para subir use o seu bastão disparando nos buracos do teto.



Em frente ao buraco estourado, dispare uma bomba na área mais roxa do chão: você abrirá uma passagem secreta.



Os buracos também conduzem a passagens secretas. Aqui, você encontrou uma chave. Desative-a para dar rotação na parte de cima da tela.



## Bank of Gotham City

Duas-Caras está no alto do edifício do banco e tomou reféns. Liberte-os.

Vá andando devagar e os inimigos aparecem um a um. É mais fácil vencê-los assim.



É uma boa estourar os vasos. As vezes escondem itens. Dispare seu bastão para subir e fuja lá no alto também.



Éis um dos pedaços dos Blueprints.



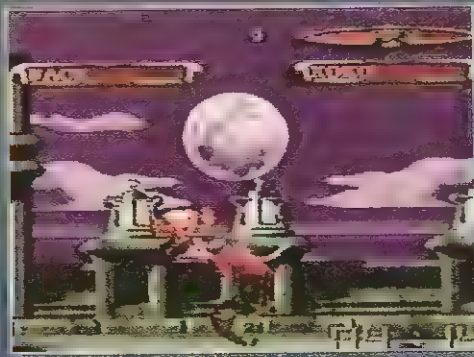
O edifício do banco tem 22 andares. Seguindo pelo elevador não dá pra fazê-los em ordem, mas você pode sair por cima e ir aos andares intermediários pelo lado direito da tela.

## The Circus

Procure apanhar o relógio para ganhar tempo extra.



Estoure o chão com bombas para encontrar fases secretas.



Acima da lona também vale a pena fugar.

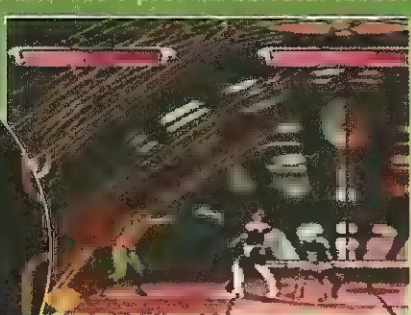


Avistando a bomba é só pular nela para desarmá-la.



## Two-Faces Hideout: Warehouse

Você está num cavil de criminosos e precisa derrotar todos.



Trabalhe com o Batman para derrotar os criminosos.

Aparece uma pessoa com um canhão. Dispare bombas para derrotá-lo.

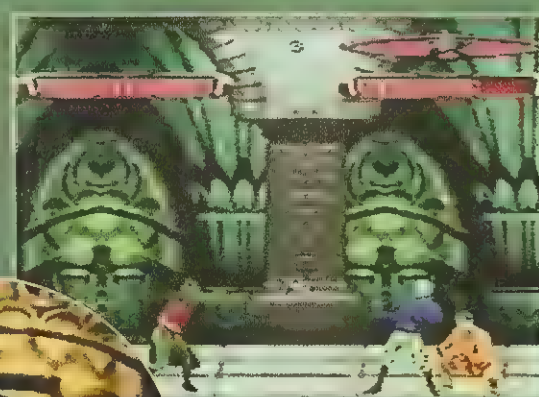


Duas-Caras em pessoa aparece em seguida. Use o Batranger.

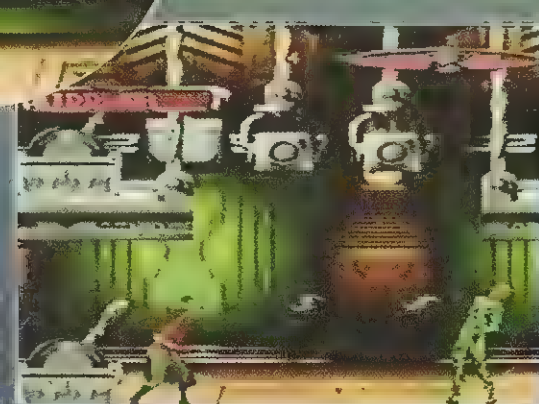
## Ritz Gotham

Desbarate os planos de Ed Nygma que festeja com outros vilões

Uma boa! Depois de massacrar estes dois caras, siga em frente e pinte 3 vidas.



Depois de derrotar os dois caras, siga em frente.



E olha só! O Charada aparece pra encarar. Use a Staff Charges.

## Abandoned Subway Station

Duas-Caras está tentando fugir num trem e é preciso detê-lo.



Faça de tudo para derrotar os criminosos e a polícia. Use o Batranger.

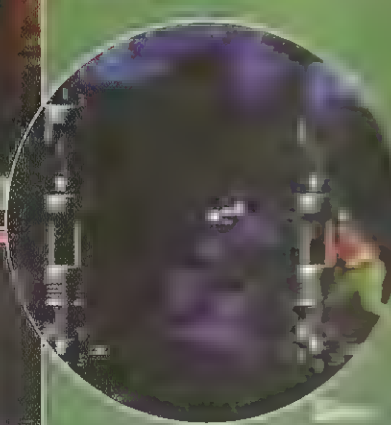
No fim da tela há um buraco. Use o Batranger para passar.

## Wayne Manor

Derrote os dois caras e siga em frente.



Depois de derrotar os dois caras, pule no tapete em frente à janela.



Depois de derrotar os dois caras, siga em frente e pule no tapete em frente à janela.

Depois de derrotar os dois caras, siga em frente e pule no tapete em frente à janela.

## Claw Island

O Charada vai te colocar numa bela encrenca. É preciso ser forte pra encarar o final.



Boa sorte!

Use o Batranger para derrotar os criminosos e a polícia. Use o Batranger.





## PHANTOM 2040/Viacom New Media

Reão - 1 jogador  
16 Mega

### MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

### SNES

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Os inúmeros caminhos e finais são sempre uma ótima sacada. Mas para terminar o game pra valer você vai sofrer um pouco.

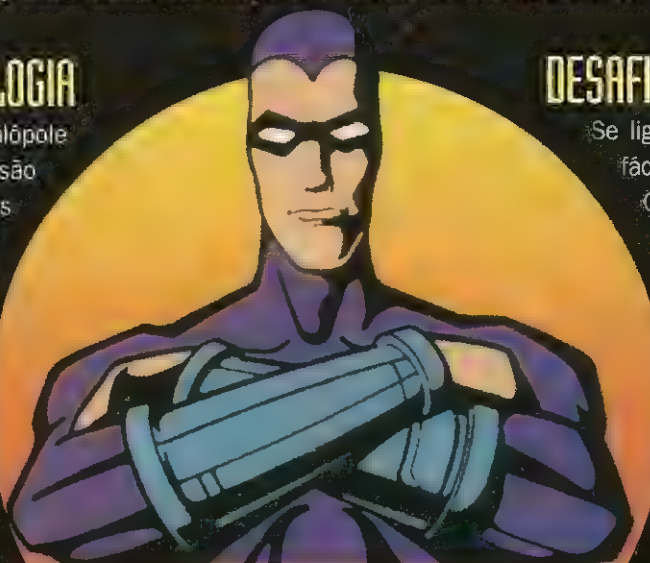
Durante as fases, rolam animações que dão o tom da história e suas missões, em versão plena ou reduzida. Escolha a sua e fique ligado

O mitológico Fantasma, o espírito que anda, ressurrege para defender a humanidade na selva de pedra do ano 2040. Até que enfim, houve quem desse uma força para o grande herói dos quadrinhos dos anos 60 e 70. Ele chega em grande estilo, no Mega e

SNES, num game com até 20 finais diferentes. Segura essa? A versão do SNES ganhou em gráficos e som, mas a do Mega detona na jogabilidade com respostas precisas. As duas têm desafio desafiante. Cart obrigatório para o currículo das feras.

## LUTANDO PELA ECOLOGIA

No ano de 2040, a megalópole Metropia e o resto do mundo são ameaçados pelos maléficos planos da Maximum Incorporation. A empresa domina as técnicas de Biotecnologia e pretende capturar os últimos espécimes de animais em extinção, para suas experiências, inclusive a última pantera negra do planeta. Se ninguém impedir a realização destes planos, o planeta poderá sofrer um grande desequilíbrio ecológico e ficará à mercê de Rebecca Madison, a chafona da Maximum. Para impedi-la, entra em cena Kit Walker, que é o 24º representante da linhagem do espírito da floresta, ou seja, o Fantasma. O herói será ajudado pelos conselhos de Guran, seu tutor, e pelos conhecimentos do professor Jack Archer.



# PHANTOM 2040

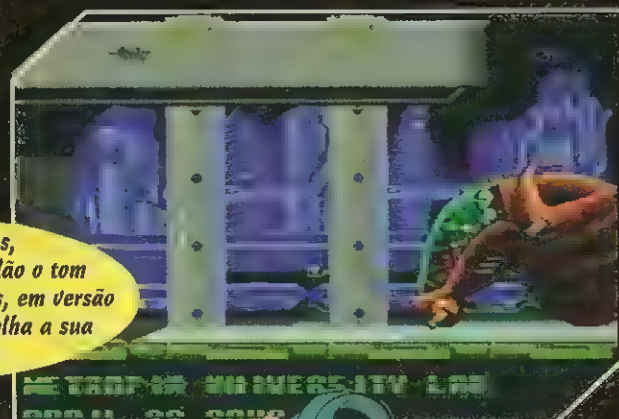
## DESAFIO ASSUSTADOR

Se ligue, este game não é nada fácil. A trama é dividida em sete Chapters (capítulos) e, para completá-los, você tem que passar por muitos lugares da cidade de Metropia. A ordem não é rígida e isso gera até vinte finais diferentes. Há muitas passagens secretas e é necessário checar todas as paredes, pois não dá para diferenciar as que podem ser quebradas das indestrutíveis. Além de derrotar toneladas de chefes, você deve destruir todos os computadores numerados, espalhados pela cidade.

## DEZENOVE ARMAS

É isso aí, seu armamento é um capítulo à parte. Você pega as armas ao longo do jogo e não tem o tanto superior direito qual a que está usando. Cada bo-

ção de uso tem a sua janelinha: no Mega são os botões A e B; no SNES, são X e Y. Basta pausar para escolher a arma e o botão. No alto da tela à esquerda você confere sua energia e a das armas. Para repor a de energia, colete caveiras (a famosa marca do anel do Fantasma). Para repor a munição, pegue as pequenas caixas com luzes. No começo e durante o jogo, você vai se deparar com o mapa de Metropia: mova a caveira com o Direcional e prefira os lugares que piscam (Mega) ou estão acesos (SNES).



As armas mais importantes:  
1 - Energy Blast; 2 - Breaker,  
3 - Missil, 4 - Spread; 5 - Rope (corda).  
Os itens: 6 - Primeiros Socorros  
e 7 - Energia



# CHAPTER 1

## UNIVERSITY



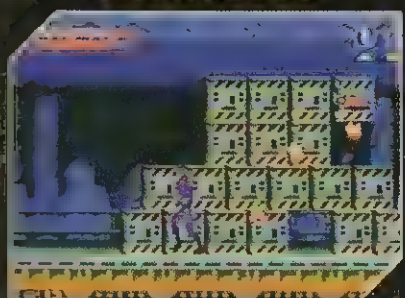
Encontre o coroa e pegue o Keycard que abrirá portas. Não se preocupe pois ele é usado automaticamente

## INDUSTRIAL AREA

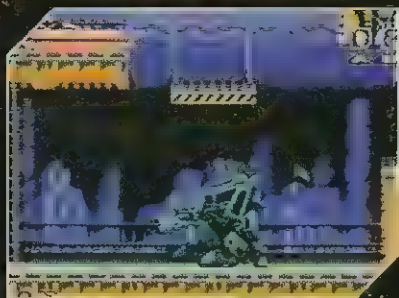


Nunca deixe de destruir os computadores numerados. Isto é fundamental para avançar no game

## WAREHOUSE



As caixas com luzes vermelhas explodem. Dê uma porrada e caia fora

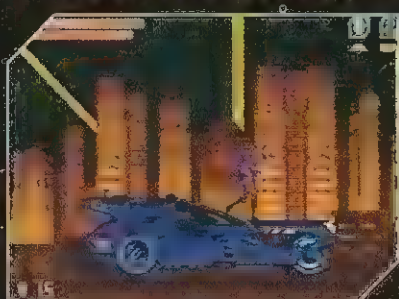


Suba no robô pois ele destrói paredes que você não consegue. Além disso, você fica invulnerável



Desça o braço nos alienígenas que saem da nave

## INDUSTRIAL AREA



Tome cuidado para não cair destes carros voadores. Pode ser fatal...



Chefe. Escape das teias que ele solta e detone uns tiros. Cuidado com os capangas

# CHAPTER 2

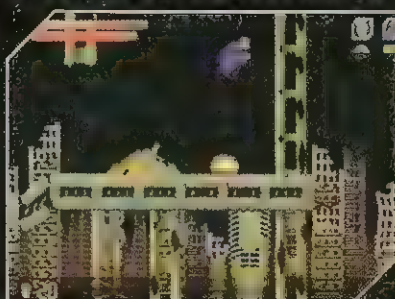


Já de saída, dê a pantera para Guran

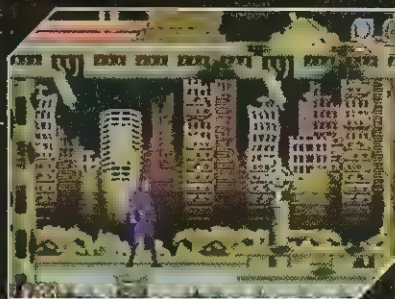
## RUINS



Atire no carro para que ele recue. Se for atropelado, você perde energia



Aqui, bata no chão para cair e seguir por baixo



Destrua esse equipamento giratório, pra abaixar o nível de gosma do esgoto



Desvie dos bumerangues do chefe e atinja-o com a Energy Blast. Pule quando ele vier escorregando

# MEGA

## COMANDO:

Start Mostra ícone de vida

C, →, A ou B Voadores

Para se pendurar, pule na parede e segure o B

## PASSWORDS

### CHAPTER 2

111111

111111

111111

111111

111111

111111

### CHAPTER 3

111111

111111

111111

111111

111111

111111

### CHAPTER 4

111111

111111

111111

111111

111111

111111

### CHAPTER 5

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111

111111



# SNES

## COMANDOS

**X ou Y** Usa o ítem  
**Start** Mostra tela de itens  
**↵ ou Y** Voadora  
**↵ ou Y** Escorregador  
 Para se pendurar, pule na parede e segure X ou Y

## PASSWORDS

Algumas senhas  
 começam com um espaço em  
 branco. Indicamos com  
 uma barra ( \_ ).

### CHAPTER 2

JVHWTWGT9LDG  
 GGB8LND5FW  
 5NCZ?22 \_RWMF

### CHAPTER 3

JBCG11GW3LDF  
 8J BXQ6CHJHFW  
 XBGDY79PHYS8  
 5NHZ41CH96ZM

### CHAPTER 4

DLFWY1QWHMXI  
 8J8DJ?WH\_YYW  
 KBQDY918HYS8  
 5MH746PB28VH

### CHAPTER 5

D8GTY30W0NX9  
 5S802?WY8FKW  
 X4QDY9W4HFS8  
 5MH76 J8V98X

### CHAPTER 6

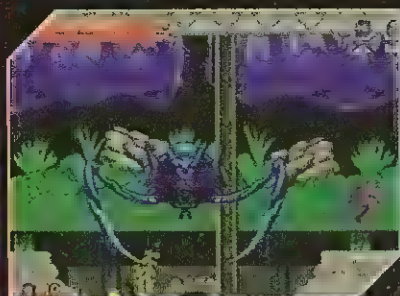
8GJH55PW0NWWY  
 5CH9ZD0WKP7Z

### CHAPTER 7

5LFC55PTNNYY  
 8S?W2?WFM2PY  
 Y4QDY9T3FGS8  
 5CH9X8M\_Y7V6

## CHAPTER 3

LAIR

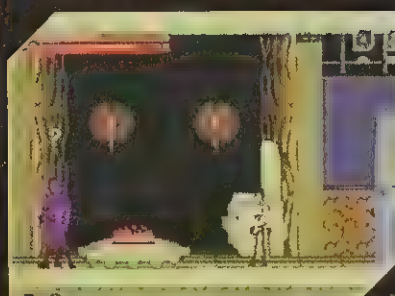


3 chefes-aranhas e um esquema só: pendure-se no teto e acerte na cabeça.



Mais chefe: Primeiro ataque na junção das pernas na cabeça. Depois detone a cabeça

## CHAPTER 4



Converse com Guran (à esquerda) e ganhe o código de acesso ao laboratório da Universidade. Como sempre, tudo rola automaticamente

UNIVERSITY



Mais chefia. Fique à direita pra escapar do braço. Depois, pendure-se no teto e acerte sua testa quando ela abrir para soltar aranhas. Aí, suba rápido pois a água verde está subindo



Neste chefe, pendure-se, passe fogo e pule quando ele mudar de lado

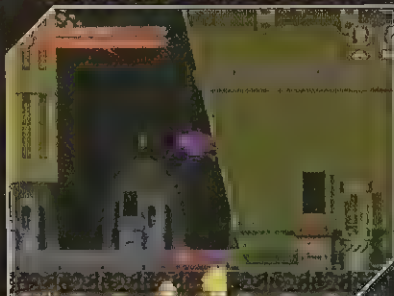
## CHAPTER 5

RUINS

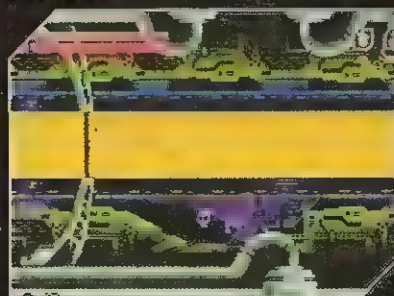


Depois de detonar um chefe, procure novamente Guran, no lado esquerdo, para bater um papo

WILDLIFE MUSEUM



Pule nesta parte do piso: você vai para uma sala secreta, onde há um computador numerado para ser destruído



Vá seguindo para a direita e, quando ouvir um barulhinho, abaixe-se no vão para escapar do laser amarelo

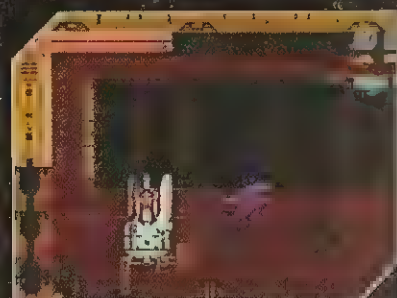
Chefe na parada. Use os mísseis em sua cabeça e pendure-se no lado direito. Depois fique embaixo do braço e debulhe o coração

## CHAPTER 6

SPACE PORT



Siga dependurado sob esta plataforma. Você vai encontrar cinco vidas



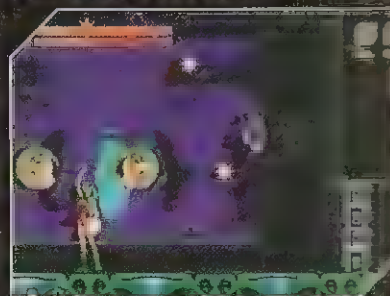
Sobre este robô há um figura. Desvie dos ataques e espere-o descer para detoná-lo. Paciência: ele demora!

## CHAPTER 7

TRAIN STATION



Você vai precisar de muitas vidas para encarar este chefe. Use tudo o que tiver, principalmente quando ele abrir a boca. Boa sorte!



Agora a freta é com estas três garrafas. As mocréias começam a girar e soltar fogo para todo lado

*Aqui rola um dos vinte finais. Mas a pantera não foi salva. É preciso tentar de novo!*



**EU A**  
**JOVEM PAN**

**EU !**

**JP**  
JOVEM PAN S.A.

**TODO MUNDO OUBE**

30





Rufem os tambores e comemorem pra valer. Depois de decolar como um foguete na preferência dos debulhadores de PCs, Doom enfim chega aos videogames. E ficou ótimo, é um jogo que a galera vai curtir de montão. O cartucho é arrasador e traz a mesma dinâmica, simples

e contagiante, da versão original. A movimentação em 360 graus veio com jogabilidade suficiente pra deixar o jogador tonto e a música embala de verdade. Depois de acabá-lo, você vai querer mais. Não é à toa que microiros de todo o mundo se ocuparam em criar mais de 500 andares de cenários para Doom.

## DOOM ID Software

Ação - 1 jogador



É um ótimo lançamento. A jogabilidade supera a versão de PC. E pra melhorar sua vida, o cart tem bateria para salvar seu jogo.

## COMANDOS

Abnt: portas/Switches/ Passagens/Elevadores/ Teleporter	
B segurado	Correr
Y Usar arma/Zoom in do mapa	
X Selecionar arma/Zoom out no mapa	
Start	Menu para New Game/Restart
L ou R	Andar para os lados

★ Você tem 3 vidas para cada nível e, se morrer, volta para o início do nível em que estava. Mas os aliens detonados estarão lá novamente, é claro.

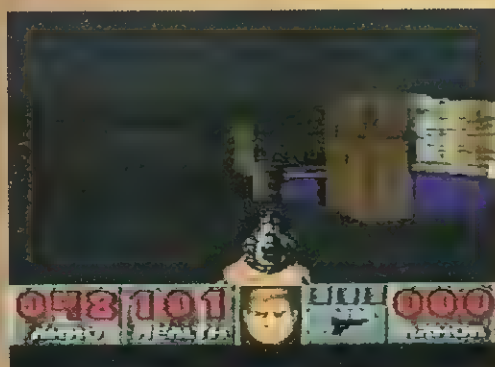
★ Doom tem cinco níveis de dificuldade com nomes bem-sacados como o mais fácil *I'm too young to die* (sou muito jovem pra morrer) e o mais pauleira *Nightmare* (Pesadelo).



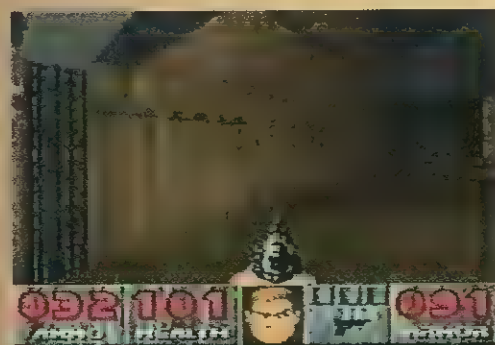
## SUAS ARMAS

Fist (soco inglês), Pistol, Shotgun, Chain Saw (motosserra), Chainguns, Rocket Launchers, Plasma Rifles, BFG 9000. Para cada arma, uma munição. Alguns inimigos, quando detonados, deixam munição pra você.

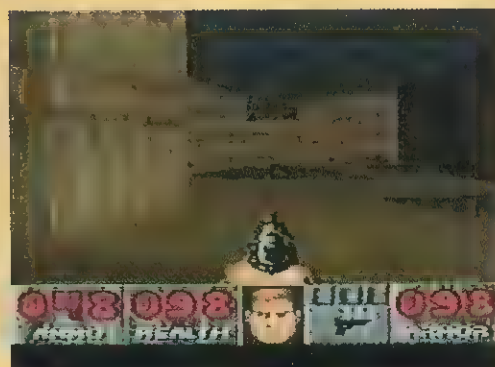
## FASE 1



Se você atirar nos barris bem de perto, corre o risco de explodir junto com eles. Atire neles somente quando estiverem perto dos aliens.



Seguindo para a esquerda, após avistar a porta de saída, você sairá num corredor...



No alto da plataforma, à sua frente, há um soldado-zumbi. Atire nele e uma passagem se abrirá por detrás.



... basta seguir adiante passando pelas poças verdes e atirar nas paredes para encontrar a passagem secreta. Repare na sutil mudança de cor na parede.



## O INFERNO É AQUI

Você é um fuzileiro que, tendo cometido o grave erro de desobedecer um superior, foi enviado para um exílio em Marte. Lá, entre as duas luas, Phobos e Deimos, há um centro de pesquisa sobre o espaço interdimensional. E adivinhe só! Numa dessas pesquisas, demônios, alienígenas e soldados-zumbis invadiram a base através de um portal. É claro que você, o garoto mau, vai ter a chance de redimir seus pecados livrando a base da invasão e fechando o portal. Isso é definitivamente o inferno. Outros soldados foram enviados anteriormente, mas desses seus infelizes companheiros não restaram nem os suspiros. Preparado?

## DIFÍCIL DE TERMINAR

Doom traz três estações, com vários andares cada, em 5 níveis de dificuldade. Jogando no mais fácil, você só encara a primeira estação (*Knee - Deep in the dead*). A partir do nível 3, rolam as outras duas. Jogamos no nível mais fácil (*I'm too young to die*), pra você pegar a dinâmica do game. Para jogar Doom, basta ter reflexos e boa mira. Mantenha sempre um olho no seu marcador no pé da tela. **Ammo** indica o número de tiros disponível em sua arma. **Health** é sua energia. No **Your Mug**, você vê seu lindo rostinho sendo aos poucos detonado pelos ataques. **Key Card** e **Arms** mostram os cartões que você possui para abrir as portas e também a arma que você está usando. **Armour** é seu escudo de defesa.

## PORTAS, SWITCHES E ELEVADORES

A boa exploração do local é o segredo para ser bem-sucedido em Doom. Para isso você precisa pôr de portas, elevadores e switches fechadas com alavancas ou botões), além de inúmeras passagens secretas. Para abrir a maioria das portas, basta apertar o botão A diante delas. Algumas requerem os cartões que são em três cores: verde, amarelo e vermelho. Já para outras portas é necessário primeiro abrir as switches e geralmente basta encostar. O jogador ainda pode encontrar as switches, acioná-las e abrir uma porta em algum outro lugar. Para sacar as passagens secretas fique observando algumas coisas nas paredes, como mudanças de cor ou algo brilhante por perto.

## FASE 2



Como o lance do jogo é fuçar a valer, é necessário abrir todas as portas. Algumas requerem os cartões. Aqui você encontrou um vermelho



As poças verdes são radioativas. Dá pra atravessá-las na vaca-louca, mas você gasta energia



Esta alavanca também é uma switch, ou seja, abre portas em algum lugar do nível

## ALGUNS ITENS

- Pote azul - Repõe energia
- Capacete verde - Repõe armour
- Alma verde - Completa todos os marcadores
- Orb vermelha - Invisibilidade temporária
- Orb azul - Invulnerabilidade temporária
- Caixas de medicamento - Repõem alguma energia
- Armadura verde - Proteção moderada
- Armadura azul - Proteção maior
- Barris verdes - Explosivos
- Roupa de radiação - Proteção para andar nos lagos radioativos
- Óculos - Para enxergar no escuro

## FASE 3



Geralmente os monstros aliens precisam de dois tiros de calibre 12 para caírem



Você pode pular neste buraco sem medo. Depois de papar a energia que há lá embaixo suba apertando a chave

## FASE 7



São nove tipos de inimigos. Em níveis mais elevados, os demônios são mais infernais. Este é Barons of Hell, o big boss

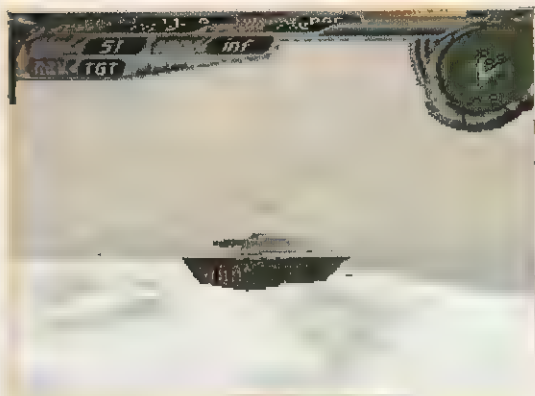


## MULTIMÍDIA

TERMINAL  
VELOCITY

*Um simulador espacial fácil de jogar,  
com ação e diversão garantidas*

**C**om tantos games bons para PC, chega uma hora em que a cabeça pira! Aí, para dar um sossego, nada melhor que Terminal Velocity; um game fácil, desenganado e, principalmente, simples. Na painel de sua nave há somente os indicadores realmente necessários. Os inimigos não são exatamente ferozes e o visual não deve nada à série Star Wars. O som e as animações 3D (estas apenas na versão em CD) estão ótimos. Quer mais? Não precisa, né? Terminal Velocity divide-se em episódios com várias fases. Confira a história e o primeiro episódio.



*Este é um dos tanques que defendem as instalações inimigas. Tiro nele!*

## COMANDOS

- A - Aumenta a velocidade
- B - Muda a visão
- C - Cockpit
- P - Pausa
- X - Mira
- Z - Reduz a velocidade
- Alt - Afterburner (quando disponível)
- Barra de Espaço - Atira
- Cursor (ou joystick) - Direciona a nave
- PgUp/Home - Rotaciona a nave
- Tab - Radar de longo alcance
- 1 a 7 - Armas (quando disponíveis)
- +/- - Amplia/Reduz a tela

## A TERRA AMEAÇADA

Nosso planeta encabeça um conselho chamado Aliança das Raças Alienígenas do Espaço-Sideral (ASFAR) e um acordo de paz. Esta é mantida graças aos Computadores de Defesa Perimetral (PDCs), instalados pela Terra para proteger cada sistema. Mas no ano 2.704, naves espaciais armadas atacam a Terra. Você, um piloto terráqueo, deve eliminar as forças inimigas e descobrir quem as dirige antes que o planeta seja totalmente destruído.

1º EPISÓDIO  
TACTICAL STRIKE

**Objetivo:** Ymir, na Estrela de Barnard a 5,97 anos-luz da Terra.

No distante planeta Ymir, cientistas inimigos montaram um laser supercongelante chamado Gunnar, de poder inigualável. Destrua as instalações de força de Ymir e os controladores de tropas. Depois, localize o túnel gelado que leva à sala de testes do Gunnar, para destruí-lo. Aparentemente, os PDCs de Barnard controlam as naves locais e estão todas atrás de você. Prepare-se para lutar, ou...

VENCENDO  
A PARADA

Aqui não há briefings mirabolantes nem estratégias complicadas. No início você só tem uma arma, o Plasma Assault Cannon (PAC). Fique de olho no seu radar – canto superior direito – e no seu indicador de distância, no alto à esquerda. Posicione o bico da sua nave para a seta vermelha. Vá conferindo sua distância do alvo para reduzir a velocidade ao se aproximar. No caminho, você vai detonar SnowScouts e IceRiders. Ao chegar ao alvo, antes de destruí-lo, liquide os tanques nas proximidades. Ao destruir as PowerStation ou Storage Bunker, você ganha escudos ou armas. No final você entrará no túnel gelado.



*Essa bola brilhante repõe a energia do seu escudo. Basta atravessá-la*



*Às vezes, as SnowScouts ficam um tempão voando à sua frente. Af... fire*



*Dentro do túnel, pilote com a visão externa. Assim, você evita choques laterais*

## TERMINAL VELOCITY

**Terminal Reality, Inc./3D Realms**  
**Simulador/Espacial**

**1 a 4 jogadores (2 por micro, em rede)**

**PC:** 486 SX 33 ou maior, 4 MB RAM, 11 MB HD, monitor VGA, DOS 5.0, joystick recomendado

**Prós:** É o simulador de nave mais simples e fácil de se jogar dos últimos tempos.

**Contras:** A visão por detrás da nave é muito ruim e confunde nos combates.

## Avaliação

Informações: Planet Mídia, fone (011) 282-77



# SUPER STREET FIGHTER 2 **TURBO**

**G**uile, Ryu, Ken e Chun-li chegaram para esmagar no seu micro e você não pode perder esse lance: trata-se do primoroso arcade na melhor versão já lançada para jogar em casa. E, em se tratando de um Street Fighter – um clássico dos fliperamas – é um privilégio nunca antes concedido aos PCs. A única versão anterior doméstica de SSF2 Turbo saiu para o 3DO, mas não chega perto desta. A movimentação está dez, a jogabilidade idem (melhor se você usar um joystick) e os gráficos estão primorosos. Esqueça os scrolls de 360 graus e mergulhe de cabeça nas magias e dragons punches. Irresistível!

## AKUMA INCLUÍDO

Como você sabe, todos os lutadores do game lutam pra mostrar quem é o melhor e, como o nome já diz, são lutadores de rua, que misturam golpes de diversas artes marciais mais porradas, pura e simples-

*Um clássico dos fliperamas, numa ótima versão para o seu micro*

mente. Quem conseguir um desempenho turbo (com todas as vitórias em Perfect etc), enfrenta o poderoso Akuma no final.

## SUPERCOMBOS

Para jogar, você escolhe entre joysticks ou teclado, que dá para configurar para dois jogadores. Fique esperto: as barras de energia que aparecem no pé da tela são as de HitCombo, a grande inovação dessa que é a quinta versão do clássico. Quando sua barra enche, você aproveita para deflagrar uma sequência de movimentos para desarmar e detonar o adversário. Damos todos os SuperCombos nesta matéria. Todos os golpes desta versão vêm com o manual do jogo. E foram publicados também em nossas edições n.ºs 62 e 63.



Cammy mostra a língua na tela de abertura: os mesmos gráficos do Arcade



O poderoso Akuma desafiando os melhores lutadores também nesta versão

## SUPERCOMBOS

**GUILE** - Double Somersault Kick: segure ↵ 2 s, ↵ ↵ ↵, chute

**CAMMY** - Spin Dive Smasher: ↓ ↵ ↓ ↵, chute

**BALROG** - Super Dashing UpperCut: segure ← 2s, → ← →, soco

**E.HONDA** - Super Killer Head Ram: segure ← 2s, → ← →, soco

**THANK** - Double Typhoon: 360 graus 2 vezes, soco

**VEGA** - Rolling Inza Drop: segure ↵ 2s, ↵ ↵ ↵, chute, soco

**ZANGIEF** - Final Atomic Buster: 360 graus 2 vezes, soco

**DEE JAY** - Carnival Hook Kick: segure ← 2s, → ← →, chute

**SAGAT** - Tiger Genocide: ↓ ↵ → ↓ ↵, soco

**BLANKA** - Grand Shave Roll: segure ← 2s, → ← →, soco

**DHALSIM** - Yoga Inferno: ← ↵ ↓ ↵ →, 2 vezes soco

**FEI LONG** - Grand Blazing Flame Punch: ↓ ↵ → 2 vezes soco

**MILBISON** - Knee Press Nightmare: segure ← 2s, → ← →, chute



**RYU** - Vacuum Fireball: ↓ ↵ →, soco 2 vezes



**KEN** - Violent Dragon Punch: ↓ ↵ → ↓ ↵, soco

## SUPER SF 2 TURBO

Gametek

Luta

1 ou 2 jogadores

**PC:** 486 SX 25, 4 Mb RAM, DOS 5.0 ou superior, 30 Mb HD, CD-ROM de dupla velocidade. Placas de som usuais

**Prós:** Excelente adaptação do arcade para os computadores; fácil de instalar.

**Contras:** A execução dos golpes especiais e dos combos é muito difícil. Não espere arrasar se você não é do ramo.

**Avaliação**

**8,5**

Informações: Planet Mídia, fone (011) 282-7899





**EDITORIA AZUL**

**Fundador**  
Victor Civita  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda  
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos  
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes  
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão



#### REDAÇÃO

**Editora-Chefe:** Regina Gianietti  
**Editor:** Paulo Monteiro  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux  
**Editor-Assistente de Arte:** João Ailton Oliveira Andrade  
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira  
**Diagramadores:** Chico Max e Renato Costa  
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara  
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)  
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez  
**Ilustração de capa:** Marcelo Bicalho  
**Tradutor:** Luis Fábio Marchesoni R. Mietto

#### STAFF EDITORIAL

**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

#### PUBLICIDADE

**Gerente:** Luiz Carlos Stein  
**Gerente de Vendas:** Afonso Palomares  
**Gerente de Operações:** Reginaldo Andrade  
**Supervisores de Contas:** Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos  
**Contatos de Agência:** Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires  
**Contato:** Vanessa Gregoracci  
**Coordenadores:** Antônio Perissinotto, José Soares, Mônica Rosetti e Tiekio Kuniyuk

#### COMÉRCIAL

**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo  
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos

#### COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 92, outubro de 1995. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160-15º andar-salas 1534/35-CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. Números atrasados (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Dinners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

**ANER**

**IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

## A PRÓXIMA AÇÃO GAMES TERÁ MAIS SURPRESAS DO QUE VOCÊ IMAGINA

### MEGA & SNES DEMOLITION MAN

Ação como no filme, com  
scroll de RPG e de  
plataforma. Duas versões  
muito legais

### SNES SPEEDY GONZALES

Depois de fazer carreira no  
Game Boy, o ratinho  
mexicano enfim chega ao  
SNES, num bom jogo de  
aventura

### MEGA SCOOBY-DOO

O cachorrão maroto estrela  
o primeiro adventure  
clássico para Mega

### DICAS KILLER INSTINCT (SNES)



Como lutar com Eyedol e  
outros truques do além

### E MAIS:

Games para Saturno,  
Playstation e 3DO



**EDITORIA AZUL**

#### NOSSAS PUBLICAÇÕES

##### Entretenimento

**SET:** Cinema e Vídeo  
**BIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagens  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

##### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

##### Femininas

**UAU:** Ídolos da Juventude  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**BOA FORMA:** Beleza, Fitness e Saúde  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

##### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem,  
Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

##### Arquitetura e Decoração

**A&D:** Arte e Decoração

##### Guias e Anuários

**VIAGEM E TURISMO**  
**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

#### NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160-15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília - DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13013-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza - CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Representações Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. W. Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - F. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha 1502 - cj. 208 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

**Vitória - Espírito Santo:** Duarte Propaganda Marketing Ltda. - Rua Fábio Ruschi, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421



# GAMEMANÍACOS

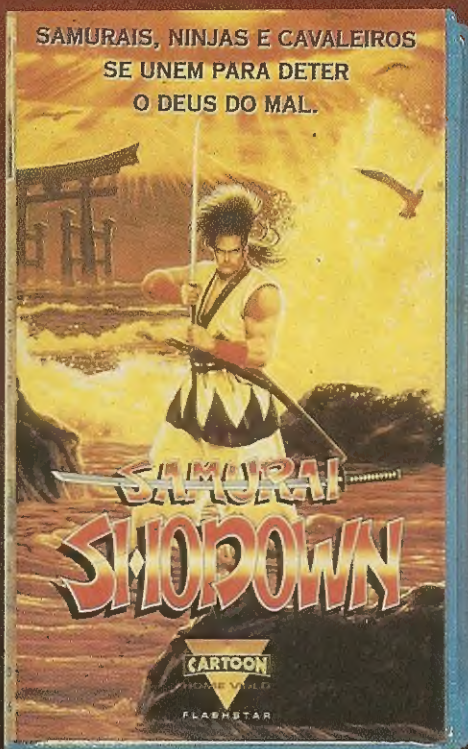
**PREPAREM-SE !**

**AS MAIORES FERAS DO GAME AGORA EM VÍDEO.**

SEQUÊNCIAS  
CHEIAS DE AÇÃO

CRIADO  
PELA SNK®

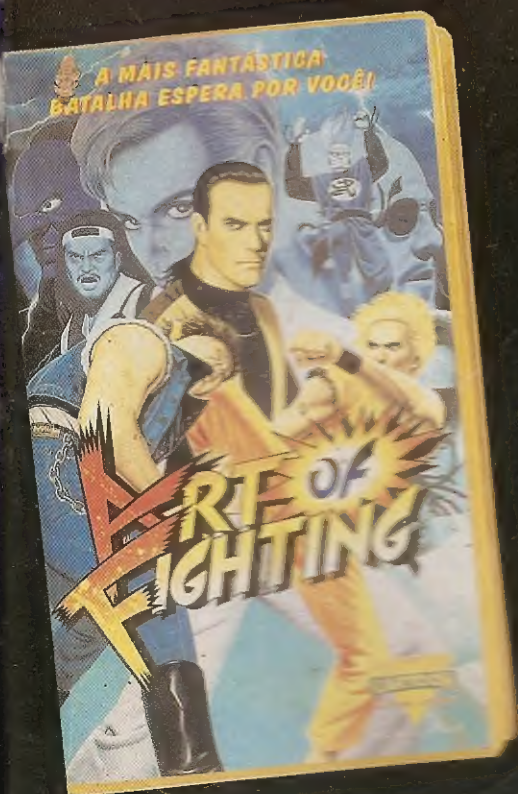
EFEITOS  
INCRÍVEIS



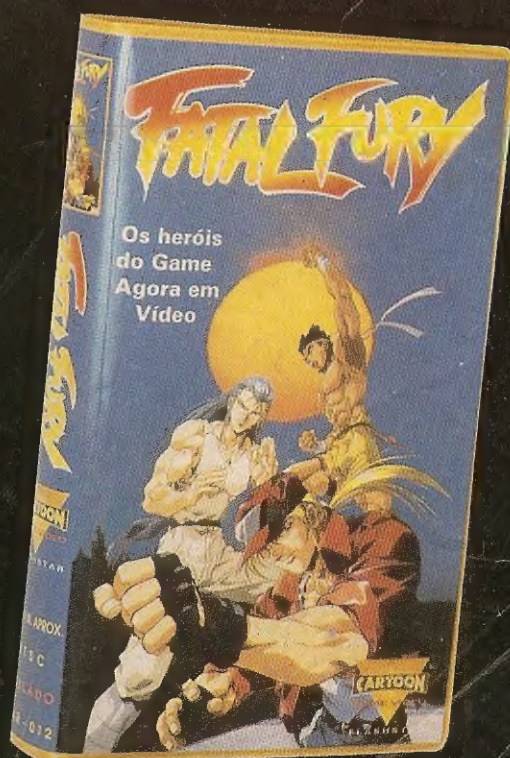
ANIMAÇÃO  
PERFEITA

UM FESTIVAL DE  
GOLPES

BASEADO NO  
VIDEO GAME



PEÇA NA SUA  
LOCADORA E  
GARANTA ESTA  
EMOÇÃO.



CARTOON  
HOME VIDEO  
FLASHSTAR

Ligue Grátis (0800) 16 - 9911





*É gostoso e faz bem*

**NOVO  
FRUTILLY  
CHOCOLATE**



*Só oferece para o irmão  
quem é filho único.*